平成15年7月1日発行第10巻7号通巻82号
http://www.microgroup.co.jp/

ゲーム批評

7 | 2003・Vol.51
780yen

巻頭カラー特集

ゲーム批評的 エロゲー論 ～非日常への憧れ～

第2特集

バグソフトの真実

スターオーシャン3の正式見解の考察

小特集

ゲーム的小説を読もう

宮部みゆきインタビュー

ゲーム批評 2003・7 ゲーム批評的エロゲー論／バグソフトの真実 Vol.51 MICRO MAGAZINE

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
今日のゲーム雑誌の多くは、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは「ゲーム批評」の発刊にあたって以下の指針を定めました。

■各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

■ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより尊重する。

■批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

■批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

■批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

■批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

■評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカー及びユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための「ゲーム批評」なのです。

ゲーム批評 編集部

『ゲーム批評』の編集方針

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。
（郵政事業庁）

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

キリトリ線

ゲーム批評 2003・7 Vol.51

ハード略称
PS1:プレイステーション1 PS2:プレイステーション2 SS:セガサターン DC:ドリームキャスト N64:ニンテンドウ64 GC:ゲームキューブ SFC:スーパーファミコン GB:ゲームボーイ WS:ワンダースワン NGP:ネオジオポケット Win:ウィンドウズ AC:アーケード

ジャンル略称
RPG:ロールプレイング ARPG:アクションRPG SLG:シミュレーション SRPG:シミュレーションRPG AVG:アドベンチャー STG:シューティング 3DSTG:3Dシューティング ACG:アクション 格闘ACG:格闘アクション RCG:レーシング TBG:テーブル SPG:スポーツ PZG:パズル ETC:その他

Contents

エロゲー論

エロゲーとは何か？　と問われれば、性欲処理の道具だと答える方がほとんどだろう。それはそうだ。エロを含むメディアは、何よりもその実用性が重視される。

だが、最近のエロゲーメーカーはあまりエロに固執していないように見える。とりあえずかわいい娘を前面に出せばエロくなくても、といったキャラクターデザインでごまかそうという傾向が多々ある。コンシューマにも劣らない歴史を持つエロゲーが、多少のマンネリ化であるなら、ここまで文句を言うつもりはない。だが、マンネリとエロくなくなるのは同じではない。むしろ、チラリズムが限界のコンシューマタイトルにエロスを感じることもある。本来エロゲー、エロチシズムとはどうあるべきなのだろうか。

巻頭特集

ゲーム批評的

大手コンシューマメーカーもエロゲーを出していた!?

エロゲーが辿ってきた道

'94年2月
ドラゴンナイト4
エルフ

'92年12月
同級生
エルフ

'91年11月
沙織 美少女たちの館
フェアリーテール

同年12月
ドラゴンナイト3
エルフ

'90年12月
ドラゴンナイト2
エルフ

'89年8月
Rance～光を求めて～
アリスソフト

同年11月
ドラゴンナイト
エルフ

'86年9月
177
マカデミアソフト

'85年4月
東京ナンパストリート
エニックス

'83年7月
団地妻の誘惑
光栄

同年10月
ロリータシンドローム
エニックス

1990　1985　1980

'92年10月
コンピュータソフトウェア倫理機構（ソフ倫）設立

'91年11月
中学生万引きによる通称・『沙織』事件
（この事件がソフ倫設立への
きっかけとなる）

'82年9月
NECからPC-9801
が発表

'81年12月
NECからPC-8801
が発表

'79年8月
NECからPC-8001
が発表

固定ユーザーがいるだけに先の見えない面白さ

光栄やエニックスも出していたエロゲーと言うと、「もういいじゃないか」なんてぼやきが聞こえてきそうだ。だが、今や一流のコンシューマメーカーへと成長しているという事実ゆえに、欠かすことはできない。思えばPC88当時が分岐点だったのかもしれない。PCにおいてエロゲーを作り続ける道を選んだメーカーは、その後混戦とも言える市場へと身を投じた。一方、FCに土台を敷き家庭用ゲームの制作へと場所を移動したメーカーは、家庭用ゲーム機における先駆者として、一流ブランドへと変貌していった。もちろん中には成功しなかったメーカーもあっただろうが、それぞれが夢を追い掛けた古き良き時代だったのだ。

その後は家庭用ゲーム機の普及もあり、ゲームといえば任天堂のイメージとともに、PCゲームというのは金持ちの娯楽、中でもエロゲーはさらにコアな人々の娯楽という扱いになっていた。しかし、

2002年11月30日
大悪司
アリスソフト

VS（天王山対決）
Piaキャロットへようこそ!3
F&C

2001年4月
みずいろ
ねこねこソフト

同年8月
君が望む永遠
アージュ

2000年
月姫（PC同人）
TYPE-MOON

'99年6月
Kanon
Key

'98年5月
ONE～輝く季節へ～
タクティクス

'97年5月
To Heart
Leaf

同年10月
Piaキャロットへようこそ!2
カクテルソフト

'96年7月
Piaキャロットへようこそ!
カクテルソフト

同年12月
鬼畜王ランス
アリスソフト

'95年1月
同級生2
エルフ

同年11月
EVE burst error
シーズウェア

2000　1995

2000年2月
MSからWindows2000
が登場

'98年7月
MSからWindows98
が登場

同年11月
MSからWindows95
が登場

'95年10月
ときめきメモリアル（PS）
コナミ
ギャルゲーブームの到来

'93年5月
MSからWindows3.1
が登場

'95年のウインドウズ95の登場とともに、時代は一変することになる。価格の低下やスペックの向上によりPCの普及率が飛躍的に上がったのだ。これによりエロゲーが一般ユーザーに広く認知されるようになった。同時期に、コンシューマの美少女ゲーム『ときめきメモリアル』の大ブームがあり、美少女ゲームユーザーが著しく増殖したことにも要因があるだろう。

コンシューマに比べ低予算で制作が可能ということもあってか、参入するメーカーも増えていった。一発屋で終わることもあるが、一流にもなれる市場。エロゲー業界にはKeyやねこねこソフトといった、ここ数年で台頭してきたメーカーがある。さらに2000年には『月姫』のように同人業界からも商業製品を脅かすほどの存在が出てきている。コンシューマ同様に市場が成熟し、タイトルが供給過多になっていても、エロゲー業界は元気だ。そう考えるとブランド名に頼ってばかりいるコンシューマ業界が滑稽に見えてならない。（編集部）

そうだキッドに聞こう!

Hシーンを抜いた元18禁ゲームが売れる理由（ワケ）

Hシーンがないと騒ぐのは外野にすぎず、制作しているほうは、意外にしっかりと分析したうえでのリリースのようで

PS・SS以降、PC18禁ゲームのコンシューマ移植は盛んに行われてきた。18禁ゲームは呼び名からも分かるように、18歳未満にはふさわしくない性描写、すなわちHシーンが含まれている作品である。これがコンシューマ移植の際には、キモとも言えるHシーンがカットされる。にもかかわらず、コンシューマに移植された作品は売れる。必要不可欠なはずの要素を失った作品が売れるのは、なぜだろうか？　この疑問を解消すべく、自社でもオリジナルの美少女ゲームを制作し、18禁ゲームのコンシューマ移植も手掛けている株式会社キッド 営業部 恩田博之氏に話を伺ってきた。

キャラクターかシナリオか

―コンシューマ移植での変更点としてはHシーンのカットのほかに何がありますか？

恩田氏（以下、恩）：基本的にはCGの追加があります。大きな部分で言えば、コンシューマ用キャラクターの追加と、それによるシナリオの追加になります。あとはムービーの追加、これにはオープニングムービーも含まれます。これらが主な追加事項となります。もちろん勝手に追加はできないので、版元様へ相談して行います。

―キャラクターの追加は、どちらから提案するのでしょうか？

恩：ケースバイケースです。こちらから追加させていただきたいという話もあれば、版元から追加してみたらどうだろうか？　ということもあります。一概にこうだとは言えないです。

―ターゲットとなるユーザーは、PCの18禁ゲーム経験者とコンシューマ美少女ゲームユーザーのどちらに重きを置いていますか？

恩：両者です。18禁ゲームを知っていれば、コンシューマ化されたと分かります。もともとコンシューマ化というのは、18禁ユーザーに対してのコレクターズアイテム的な意味合いも強いと考えています。だからHシーンを目安にして買うお客さまもいるとは思いますが、コンシューマでは100%ないと言い切っていますので、ファンアイテムやコレクターズアイテムという位置付けをしているはずです。コンシューマの美少女ユーザーは、たとえばキッドゲームユーザーという方がいらっしゃいます。キッドから出たこれは、PCで出ていたものなんだ、という逆の提案もできるので、ターゲットとしては、両者を見ています。

―そこを意識しての、CG追加などになるのでしょうか？

恩：もちろんそうなります。やはりHシーンを抜くというのは、ボリュームが減るので、その部分に対して追加のCG、キャラクター、ムービーといった形で、補うべき

部分だと考えています。

—コレクターズアイテム的な部分によって、元18禁ゲームの需要がコンシューマ市場にあるとの確信に至ったのでしょうか？

恩：そのような認識ではあります。あとは、凄くいい18禁ゲームがあったとします。Hシーンではなくシナリオやキャラクターがいいよね、といった18禁ゲームゆえにビジネス的に成功しなかったものもあると思います。それをコンシューマへと土壌を変えて、再認識させるというか、話題の喚起に努めるということもあります。

—PC版では販売的に良くないものということですか？

恩：内容は凄くいいけども売れない。たとえば、18禁ゲームを出したときのタイミングや、市場の状態、会社のパワーバランスなど色んな要素があると思います。

—移植するタイトルを選ぶうえで、基準となっている要素は何になるのでしょうか？

恩：これは18禁ゲームでもコンシューマ美少女ゲームでも言えることですが、まず絵だと思っています。それとシナリオ的な部分が移植、販売するうえでの外せない部分だと考えています。

—ではキャラクターとシナリオのどちらに重きを置いていますか？

恩：本筋と離れてしまうかもしれませんが、ウチのタイトルには今、2つの柱があります。『メモリーズオフ』という、キャラクターデザインをささきむつみ先生にお願いして、絵が非常に良いという認知をしていただいたゲームと、『エバー17』という、もちろん絵もですが、それ以上にシナリオが良いという認知をしていただいたゲームです。どちらも同じくらい売れているゲームなので、どちらとは正直言えないです。

—両方が重要ということですか？

恩：もちろん両方良ければそれが一番です。ただユーザーさんもそうですが、パッと見というか、とっつきやすさというのは絵。万人がかわいいと思えるような絵を描ける方というのは、移植の一つのターゲットになっています。元は18禁ゲームで出ていることもありますので、ビジネス的というよりは、話題的な部分、このゲームって実はいいよね、でも売れてないよね、といった情報を仕入れる、そちらを吟味したうえで、移植の許諾を得るというのが基本的な流れになります。

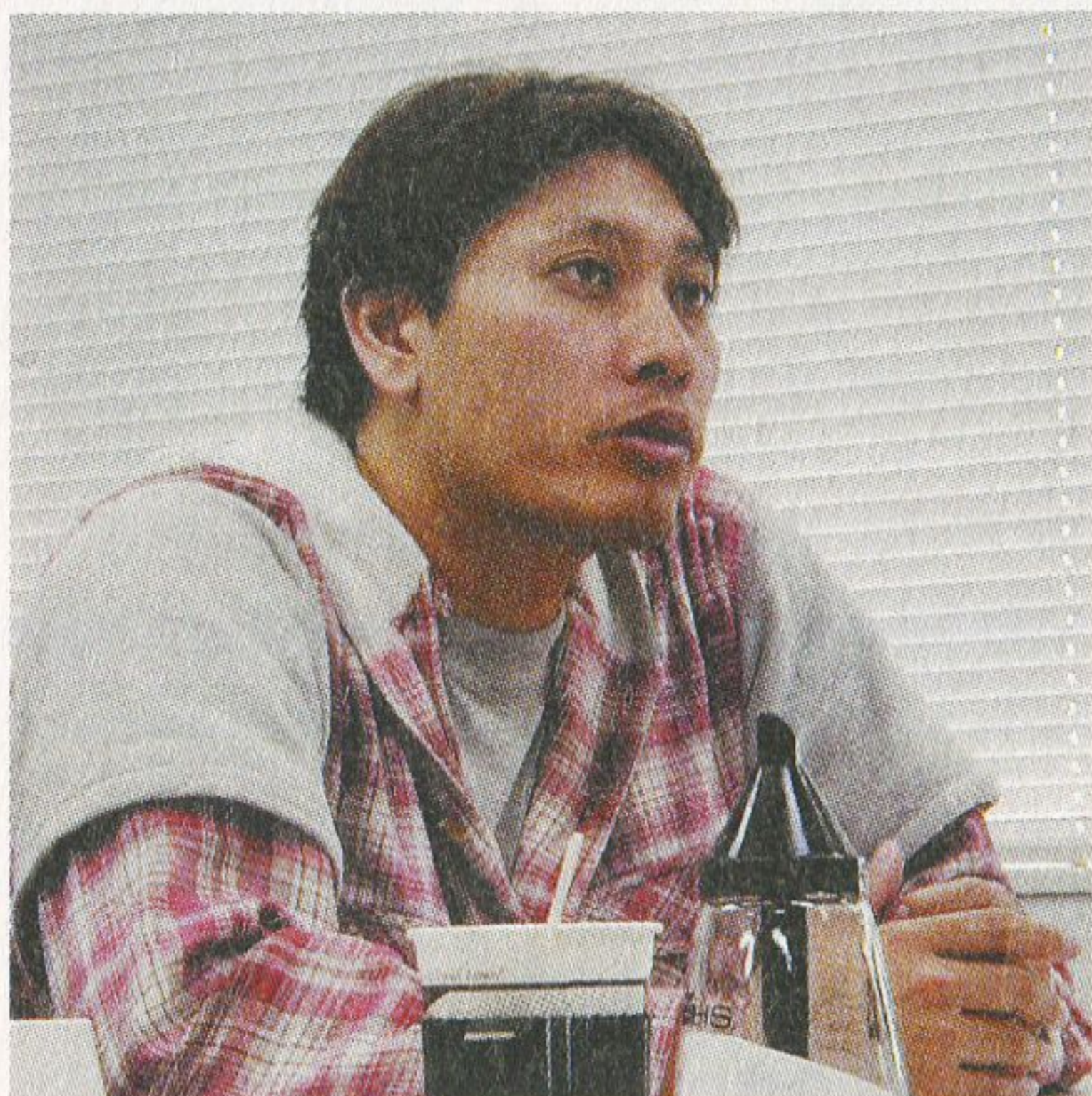
—やはり本数的にはコンシューマのほうが売れるものですか？

恩：もちろん、という言い方も失礼にはなりますが、通常のパターンですと1桁から2桁の差があります。これはPCとコンシューマの市場の問題だと思います。18禁ゲームのユーザーと、美少女ゲームのユーザーでは市場がやはり違いますから、購入対象者の数も違います。一概には言えませんけど、コンシューマが多く売れるはずです。何千本売れたという18禁ゲームは、コンシューマだと何万という数にはなります。

—市場の大きさ以外に何か要因はありますか？

恩：18禁ゲームは先に出ているということがあります。コンシューマには美少女ゲームユーザーがおり、それと同時にコレクターズアイテムとして18禁ゲームの経験者も購入していきますので、二重に買ってくださるお客さまがいらっしゃるということです。

—18禁ゲームの経験者は、コンシューマ版も買うのでしょうか？

恩：コンシューマユーザーさんが18禁ゲームを買うよりは多いのではないかと考えています。PCの普及率が上がったとはいえ、その中にはファミリーもいれば、独身、女性もいます。普通のPS2やDCなどのコンシューマ機は家庭にあってもおかしくはないですけど、さすがに18禁ゲームとなると、

株式会社キッド 営業部 営業企画課　恩田博之氏

たとえ家にPCがあっても……、ということにはなると思います。

コンシューマならではのオリジナル性を前面に

—コンシューマでの発売の際に、タイトル名が変更されるものがありますが、こちらは何か規定があるのでしょうか?

恩： こうしてくれ、といった決まりはないです。メーカーさんごとに決まっているところもあれば、ハードメーカーさんによってということもあると思います。

—タイトルを変えるのはなぜですか?

恩： キッドとしては、あくまでキッドのオリジナル性という部分を出して行く為です。先ほどにも言った、キャラクター追加といった部分もあるので、そういう意味でもキッドのオリジナルという認識でいきたいということがあります。

—移植を前面に出すことはしないということでしょうか?

恩： おもいっきりというか、それを強くは言いません。知っている方は知っていることですし、キッドでいえば、『フランベルジュの精霊』というタイトルの元は『めい・King』ですから、あくまでキッドのオリジナル性を前面に出させていただいています。

—版元から、変えてほしくないということはないのでしょうか?

恩： 最近はないです。それとは別にハードによっては変えないという場合もあります。たとえば『瑠璃色の雪』というのはSSで出しましたけど、あれはそのままの名前で出させていただきました。

必要とされる「こうなりますよね?」

—CEROのレーティングにより、ある程度のHなシーンも可能になるということはないですか?

恩： キッドはあくまでコンシューマメーカーなので、エロさを目的としているわけじゃないです。あくまでも、シナリオと絵でいきたいですし、コンシューマなので声優さんのパワーをお借りするといった付加価値を付けていきます。その中に、Hなという要素はないです。ただし必然性という部分での、キスシーンやパンチラといった部分は、ハードメーカーの倫理規定に沿って、出せるところは出しますし、出せないところは出しません。明らかにHな部分を狙って、ということはまずやらないです。

—それを売りにはしないということですか?

恩： そうですね。ただ他社さんの中には、そこを売りにしたいということもあると思います。倫理のギリギリのところを突いて、なるべく18禁ゲームと差異のないようにHな部分を残して、だから売りになる、ということです。

—コンシューマでの表現は、現在どこまでが許されていますか?

恩： それもハードメーカーさんの倫理規定というのがあるので、一概にこれとは言えないです。

—ではSCEの倫理規定はほかに比べて厳しいということを聞きますが、いかがでしょうか?

恩： 厳しいというよりは、コンシューマでは当たり前のことで、必然性がないのに、Hシーンがあってはおかしい。でも18禁にはそういうシーンがあります。いきなり押し倒して、Hをするという感じです。でもコンシューマの倫理で

18禁ゲーム 移植前後の変化

18禁版『僕と、僕らの夏』(PC)

全年齢版『僕と、僕らの夏』(DC)

は、そんないきなりなことはあるはずがなく、おかしいということになります。キスシーンにしてもこういう流れであれば、こうなりますよね？　という過程を見せることができなければ、ホワイトアウトすることもあります。

―それはケースバイケースになるのでしょうか？

恩：そうです。Hシーンは当然なくしますが、キスシーンにしてもケースバイケースになります。

―Hシーン以外でも、未成年者にはふさわしくないような、下着シーンがあるとは思いますが、そちらも着せてくださいということになるのでしょうか？

恩：着せることになります。水着はOKですけど……さっきも言ったように必然性が求められます。いきなり部屋の中で、水着になってもおかしいですから。でも18禁はそれが問題になりません。

―エロを狙っているものは、NGが出るということでしょうか？

恩：それが性描写までいかなくとも、性描写を想像させるものに対してはNGになります。

コンシューマを意識した18禁ゲーム制作へ

―PCで発売された18禁ゲームがコンシューマへと移されても売れるという最大の理由は何にあると考えていますか？

恩：あくまでキッドではという前提ですけど、先ほどから言っているPC18禁ゲームのファンアイテムやコレクターズアイテムの一つとしてだと考えております。ファンアイテムとして見れば、18禁ゲーム購入者の何割かの方は購入していただいているでしょうし、オリジナルを購入していない、知らなかったという方でも、コンシューマの美少女ゲームとして購入されているのだと考えています。もちろん18禁ゲームのネームバリューが高ければ、移植されたんだという形もあると思います。18禁ゲームは買えないというような女性ユーザーや年齢層の低い方たちからすれば、コンシューマで出るので、ある意味堂々と買えるということがあるんじゃないでしょうか。そういう部分が一番大きいのではないかと考えています。

―タイトル選定の段階で、コンシューマで売れるものしか、移植しないということでしょうか？

恩：それはあります。18禁ゲームといってもいろいろとありまして、イベントCGが50枚あったとします。そのうちの45枚がHなCGだという場合もあるわけで、それはさすがに選べません。内容によっては、凌辱や鬼畜というものもあり、いくらキャラクターの追加やCGを変えても、オリジナルの路線を外れ、違うゲームになってしまいます。それを考えると最初の選択の段階でコンシューマへの移植がしやすいものというのは考えています。キッドではというのも変な話ですが、売れるべきものを移植しているつもりでいます。

―これからも移植は行っていくのでしょうか？

恩：オリジナルの柱は立てていたいので、100%やらないとは言いませんが、コンシューマのオリジナルでやっていきたいです。

―移植しやすい18禁ゲームという話が出ましたが、こちらはHシーンが主ではなく、過程が大事にされているものこそが移植されるにふさわしいということでしょうか？

恩：過程が良いというのはシナリオが良いとなってきます。それに加えてHシーンが1、2カットくらいしかないというほうが移植はしやすい、したいタイトルとなります。逆に言えば、全年齢のPC美少女ゲームがあります。これは全年齢ですのでHシーンがないのですが、元よりコンシューマへと移植することを前提にして制作されていると考えています。これにもしも1、2カットのHシーンが入っていたとしても、そういう意識で作られていれば、移植の選定としては重要視できます。

―18禁ゲームらしくない、18禁ゲームがコンシューマに移植されやすいということでしょうか？

恩：18禁メーカーさんがコンシューマに移植することを前提にしているのかもしれません。18禁メーカーなのにHシーンを少なくする。18禁で出せるのに全年齢で売るというのは、何か違うところにファクターがあると思います。

~背徳エロゲー論~

非日常へのあこがれ

世界の歴史も変態だらけ
エスカレートするエロゲーは
「ビョーキ」などではない

異常性愛者の悲痛な叫び

「私はまともじゃないわ！ あんただってそうじゃない。お仲間なのよ！」。悲痛な叫びを上げる彼女の瞳には涙があふれている――手塚治虫の'70年発表作品に「きりひと賛歌」という現代医学界を舞台とした好作がある。奇病（容姿が犬のように変わってしまう）に苦しむ若き医師、小山内桐人が主人公なのだが、同作で手塚は"麗花"という強烈な女性キャラクタを創造している。地下クラブの猟奇芸人・麗花には秘密があった。彼女はフリークスと交わることでしか「エクスタシーを覚えられない」という異常性愛者だったのだ。冒頭のセリフは麗花が桐人にこの奇癖をなじられた時、逆上して言い放ったものである。

陵辱、監禁、ペドフィリア……背徳感あふれる異常性愛へと傾いていくエロゲーの群れと、これを怪訝な顔つきで見守る人々。歪んだ衝動を抑えきれぬ麗花と桐人の立ち位置からは一種象徴的な問い掛けが立ち昇っている。何がまともで何がまともでないのか。麗花はこうも言う。「人間なんて二本足で服着てるけど一皮むけばサルと同じさ」。

きりひと讃歌

レイプ、殺人、獣姦（的描写）、緊縛……様々な性表現が試みられた意欲作
「ブラック・ジャック」の前身的作品としての側面も

エロゲーを見つめる世間の視線

一般的に世の人々からのエロゲーに対する視線は極めて侮蔑的なものである。「まともでないものをまともでない人々が楽しんでいるもの」という視座はこれからも揺るぎはしないだろう。

最近のゲーム事情を伝えるニュース番組辺りを見ると、格好の素材としてよく映し出されるのが、秋葉原の店頭風景である。ロリータ、監禁、スカトロ、同性愛……ずらりと並んだおどろおどろしいパッケージ。そして、これを求めて堂々と行列を作るファンたち。キャスターたちは眉をひそめ呆れ果て、「彼らはビョーキなんです」と一刀両断、はい次のコーナーへ、なんてシークエンスはもう何回見ただろうか。

蛇足だが、平成元年の幼女連続殺人事件が起こったころ、コミケット会場で「ここには何万人もの

【技の弟】「『後ろにいます』って言ったときにちょうど俺の前にお前等が立ってた時は、もう笑いそうだったよ！！」▼

登場人物が歪んだ心の持ち主が多いのが背徳エロゲーの特徴

M（犯人）予備軍がいます」といったレポートがあったころからマスコミの姿勢は何も変わっていないし、最近の児童ポルノ法に関する世論形成の流れもこうした姿勢に基づくものだろう。

異常性愛＝病気、この思考停止は非常に楽である。ただし、こうしたメディア批判はこの稿の本意でない。ハードコアなゲームを楽しむことと、現実生活で犯罪に走る行為はまったく別の話であるためだ。事実、背徳エロゲー愛好者は普通に日常生活を過ごしている（と思う）。

幼女はNGとなっているが、それと見えてしまうものも少なくない

むしろエスカレートするエロゲー表現の背後には何があるのか、求めるべき果実はこれである。

まずとらえておきたいのは、エロゲー市場の土壌は確実に存在している、という当たり前の事実なのだ。いわゆる幼女・ショタ萌え、そしてSM、糞尿、陵辱プレイなどを欲する者は昔から存在しており、別に現代の病理でもなんでもない話なのである。厄介なことに、まともな人が崇拝する芸術家にこのタイプは非常に多く見受けられるのだ。

幼女や糞尿に憧れた芸術家たち

三島由紀夫は処女作「仮面の告白」で生々しく自身の性癖を告白する。同書で三島は裸で幹に「縛られた」美しい青年の絵に興奮し、肥桶をかつぐ「汚穢（おわい）屋」（便所の汲み取り業の俗称）に身をよじるほど憧れた、といった凄まじいカミングアウトをしてみせる。ちなみに三島は現実の女性に対する不能の事実さえさらけ出しており、下手をすれば今の世間が見る典型的なエロゲー購入者のイメージさえある。

ドストエフスキーは「罪と罰」で娼婦の面影を持つ5歳の幼女を描くなど、自身のペドフィリア志向を隠そうともしない。48歳のころ、14歳の愛人を持ったゴーギャンは南国で半裸体の少女を描きまくっている。そして「アルプスの少女ハイジ」から一貫した宮崎駿の性愛嗜好なども今さら語るまでもなかろう。

すべての芸術は現実生活と離れた異常嗜好、「仮面の告白」で成り立っている感さえあるのだ。そして、仮に三島やドストエフスキーの部屋にある書棚の裏に「監禁陵辱調教幼女ショタSM」というタイトルのエロゲーが隠されていたとしても、僕は全然驚きはしないだろう。いや、むしろ絶対1本は買っているはずだ（笑）。

ドストエフスキーは多くの作品で魅力的な少女・幼女を登場させている　ヒロインの少女・ソーニャは聖なる魂を持つ売春婦

無論、エロゲーはいわゆる芸術というジャンルではない。ただ、タブー視されているような異常性愛を題材とした官能の世界をユーザーに提示しているという点では、たとえばペドゲーの直接的な表現も、川端康成の書くような「裸足で追いかけてくる十二、十三の少女」（短編「夏の靴」）の暗喩も、介在する背徳的なエロスは一緒でなかろうか。

さまざまな性欲の「かたち」

そういえば江戸時代、葛飾北斎や喜多川歌麿が競って描いた組んずほぐれつの春画は、現代の18禁ゲーの画面よりももっと毒々しく、もっと猥褻な2D萌え画像と言えよう。

世界の歴史も変態だらけである。いわゆる男らしい男、英雄の

象徴である信長の男色はつとに有名な話であるし、「三国志」に登場する暴君董卓の行った宮廷での拉致監禁・強姦陵辱プレイ、罪業の都市・ソドムの市、ギリシャ神話のママ萌え、妹萌えをはじめとする近親相姦劇……もうキリがなかろう。エスカレートするエロゲーは、病める平和ボケの一断面でも、ワイドショーのキャスターが断罪する「ビョーキ」でも決してない。

ずいぶん昔の話になるが、エニックスの福嶋康博会長（当時社長）に「このビジネスで一番重要なのは何ですか」と聞いた時、「人間の欲望をとらえることが何より大事だ」と答えてもらったことがある。当時はあまりの抽象的な表現に「？」と当惑したことをよく覚えている。

今、思い返してみるとこの言葉は非常に含蓄深い。

ゲームというジャンルは畢竟（ひっきょう）欲望を満たすものだ。そして顔の形が違うように人々の性欲の形もさまざまである。ただメーカーは〝まともなもの〟から〝まともでないもの〟まで普通に品ぞろえしているだけの話なのだから。

そして今までの人間の歴史がそうであったように、この欲がなくなることはない。たとえば泣きゲーと称されるものから鬼畜ゲーと呼ばれるものまで18禁ゲーの幅が広いことはむしろ業界が健康な証しでもある。

多くのソフト会社がエロゲーメーカーとして出発している事実は非常に興味深いことだ。スペックの高度化や時間消費型産業としての限界などから、「何を作っていいのかわからない」といったように、今、ゲームは袋小路へとどんどん行き詰まっている。この中で「性欲に応えていく」という原点があることは、メーカーにとって決して恥ずべき過去ではないと思うのである。

世界の歴史も変態だらけ、こんな場面に興奮したとしてもおかしいことではない

疑似体験ができるゲームの力

ただ、ゲームの表現は妄想力の補完を必要とするような他ジャンル（小説、映画など）に比べあまりに直截的である。言ってみれば味も素っ気もない。

無論、これはゲームというジャンルの持つ大きな武器だ。たとえば「衣服を剥ぎ取る」、「○○を飲ませる」、「○○に××を挿入する」、なんて書くのもはばかれるようなコマンドの数々が可能な以上、擬似体験という点で強い力を持つゲームにかなうジャンルはない。

前述の例で行けば、実の妹と○○、あるいは工事現場でたくましいお姉さんと××、といったシチュエーションは現実では望めないものだ。もちろん、リアルに望んでいなくても（笑）、違う自分を擬似体験できたり、言ってみればタブー的な本能をくすぐられたりすることが一つのエンターテインメントとして成り立っていることは全然おかしくない。

ただし、である。当たり前の話だが、擬似体験はしょせん擬似体

人としての権限など与えず、従順な奴隷として調教していく疑似体験を味わえる

験にすぎないのである。一回プレイしてとりあえず画像を全部集めて終わり、いろいろな陵辱プレイも楽しめた、はい終わり、などと消費される商品のなんと多いことか。

そして、擬似体験は大抵一度、あるいは数回やると飽きる。もちろん、現実にSMクラブまで行って試す人がいるのかもしれないが(笑)、その手の人は非常に少ないと思うのだ。だってこれは単なる遊びなのだから。

そしてなんと志の低いエロゲーの多いことか。大抵の作品は、おざなりのシナリオ、おざなりのセリフ、おざなりの絵を入れて、おざなりのHシーンを入れてハイ完成、である。制作者は擬似体験としての強みに慢心してしまっているのだろうか。エロスをなめているのであろうか。

現実にも多発しているが、背徳エロゲーにおいても痴漢を題材にしたタイトルは多い

画一的な性描写と低い志

恐らくユーザーは割りきって楽しんでいるのだろうが、エロゲーの画一的な性表現ぶりには呆れる思いがする。

多くのゲームでは白々しいBGMが響く中でヒロインが白々しく独白する。「濡れた私の花びらがどうしたこうしたしていく」、「ああすごいわ」、「イク時は一緒よ!」、「私の恥ずかしいところがうんぬん」――もうみんな判で押したようなセリフが並ぶばかりだ。シナリオライターは「こう書くべき」という呪縛にとらわれているのだろうか。一見エスカレートして見える背徳エロゲーだが、こうしたステロタイプの表現を見る限り、もはや弾切れの状況にあるのかもしれない。

どこかでゲームの「言葉」が煮詰まっている。どこかで猟奇的な「行為」がタブーとしてのまがまがしい力を失っている。例えばポルノシネマに命をかける映画制作現場を扱った漫画「アクター」(かわぐちかいじ)のような熱気を、ゲームの制作現場に求めること自体おかしいのだろうか。今見えるのは〝お得意様〟向けの性表現は「こんなものでいい」とする制作者のあざとさである。

性欲には深い深い闇があり、さまざまな形がある。業界はこれに応じて品ぞろえをした、声も入った、絵もきれいになった、そこまではいい。問題はそこで時間が止まっていることなのである。

何も「エロゲーよ、芸術になれ」などと大層なことを言っているわけではない(笑)。しかし、映画や小説、漫画といった他ジャンルが同じようなものを扱ってもエロ表現がどんどん成熟していった事実に比べ、現状はあまりに貧しいと言わざるを得ない。「イクイクウギャー」なんて表現よりもっと気持ちがいいものはユーザーに提示できないのか。違うエロ表現ができれば(他ジャンルがそうだったように)新たに開拓できる市場があるかもしれないというのに。

せっかくいろいろな強みを持っているというのに、エロゲーはなぜ自ら可能性を閉ざそうとしているように見えるのだろう。エロゲーというムーブメント自体は病気でも何でもない。今は、エロスという広大な中原に臨む、制作者の姿勢が病んでいるのだ。

profile

吉田龍司(よしだ・りゅうじ):太宰治にも少女と父親の近親相姦を扱った「魚服記」という一編(「晩年」収録)がありますが、性描写はわずか1行。でも強烈な1行でした。昔の小説家は本当にロリコンが多い! 萌え作家としてはほかに谷崎潤一郎辺りも面白いですよ。

足りない部分は脳内変換

永遠の甘露！チラリズム

見えそうで見えないものを求める人の本能
エロチシズムはコンシューマのほうが上なのか!?

隠すゆえに成り立つ独壇場

『サクラ大戦』以外は売れ行きが芳しくないコンシューマギャルゲー。その低迷を受けて、セガサターンの時に締め付けた表現規制を慌てて緩めて、業界はギャルゲーを盛り上げようとしているが、まだまだエロゲーとの差は厳然と存在している。それは乳首であり、交配行為であり、四文字言葉の発音であり、モザイクである（とはいえこの辺は大手ソフトハウスの作品に限っては平気で緩く運用している面もあり、厳格・公正とは言い難い差ではあるのだが……）。

平たく言えばコンシューマギャルゲーは、ヘアヌード写真集に対する、グラビアモデルの水着写真集である。裏の顔をみじんも感じさせずに、表面を取り繕って健全さと清純さを売りにする辺りも似ているが、さて裸を売りにできないコンシューマゲームのヒロインたちの売りとは何か？

一つは、付加価値である。資金力など各種の限界があるエロゲーに比べ、コンシューマギャルゲーならばヒロインをバーチャルアイドルとして売り出したり、異業界のスタッフを引っ張ってきたり、ZARDに主題歌を歌わせたりして、格上げを狙いやすい。しかしこれはほとんど失敗しているので、パス。

一つは、エロを見せられないのなら、泣かせればいいんだよ！　凝ったシナリオで涙腺を刺激して信者獲得！　しかしこれもエロゲーに負けているという状態。

しからば音声をエロくする。一時期の表現規制がきつくなったコンシューマゲームで使われていた手だが、これは一過性のもので、今や過去のもの。

それではやはりグラフィックで……となるのだが、エロゲーが断然有利に見えるこの戦い、意外とコンシューマギャルゲーが善戦している。その原因は、チラリズムだ。ヘアヌードになると、モノクロとフォトレタッチを駆使して見るも無惨な前衛アートを気取った写真集を出して購買層を萎えさせるモデルが、水着写真集の時は胸を寄せて上げてさんざん挑発的なポーズを取り異様にエロかった感じに近いか。見せられなければ見せられる部分を強調して魅せる！

さらに規制を逆手にとって、脱ぎそうもない清純イメージの娘があられもない姿でチラリとも来れば、カメラ小僧のようなオタクがその瞬間を狙って殺到！　ネットのニュースサイトで格好のネタにされ、口コミで俄然注目の的！

平たく言えばキャラクターの普段は隠れている胸元・股間・尻・太ももをいかにして堪能できるかが、コンシューマギャルゲーがエロゲーに勝れる点である。

男臭さ漂う『ストII』において、春麗の存在はチラリズム以上に重要だった

『ワンダーモモ』辺りを思い浮かべる方も多いと思うが、この辺を長期間担っていたのが、『ストリートファイターⅡ』シリーズの春麗だ。チャイナドレスの裾からチラチラとのぞく太ももと股間が全国のボンクラゲーマーを魅了し、その後のゲームヒロインにチラリズムと胸揺れを付加する契機となった功績は大きい。そしてそれは、ゲームが3Dグラフィックス主流になってから、俄然コンシューマギャルゲーの独壇場になっている。

チラリズムを受け継ぐものたち

●『デッド オア アライブ』シリーズ

男たちのスケベ心を現在一手に担っているのが、『デッド オア アライブ』シリーズのヒロインたちだ。誰がどう見ても格闘ゲームの出来のよしあし以上に、揺れる胸と、大開脚した時に見える白い布、肉感的な太ももに観客の視線が集中するこのシリーズは、制作者がなんと言おうと、狙っているのが明白だ。揚げ句の果てはビーチバレーであぶないみずぎと来たもんだ。日本では大苦戦するXboxを牽引するこのエロさ、実に素晴らしい。PARで全裸にされるのに怒ったか、ビーチバレーでは乳首の部分に星が入れられているが、これがまた古い映画ファンの劣情をそそっているとも聞く。

●『真・三國無双』シリーズ

三國志のキャラクターを大胆にデザインした本シリーズ、健全なように見えてやることがえぐい。こいつら中学生か？ と言わんばかりに幼な妻ぶりを主張する大喬・小喬姉妹。ロリ声を轟かせ至る所でスライディングしては、ミニスカの股間にプレイヤーの視線を誘う。周瑜様、何とかしてください。

戦場でこんな姿を見たら戦いにも集中できません
孫策様、どうにかしてください

●『第2次スーパーロボット大戦α』

本作は他と違い、2Dアニメーションだ。メカと美少女はオタクのマストアイテムだが、オリジナル女性キャラクターのクスハやゼオラの胸がカットインで揺れる揺れる。こういうところから攻めてくるのは邪道と思ったが、考えてみればロボットアニメのヒロインって、よく脱いでいるんですな。これはこれで王道。

この他にも『ファイナルファンタジーX-2』なども「狙って」いるが、いかんせんまだまだ気合いが足りない。この種のチラリズムはかつては静止画、いわゆる「イベントCG」が中心だった。コンシューマオリジナルのギャルゲーとしては、その最高峰として全員が下着全開の『慟哭そして…』が挙げられるが、これ以外は『ときめきメモリアル』、『サクラ大戦』など、結局はしらじらしく湯気やバスタオルが肝心の部分を隠しているのがほとんどだ。もっともこれらは最初から隠されている点が明白なので、やはり物足りなさが残る。

コスチュームによっては、チラリというより、モロ見えの感も否めない

やはりプレイヤーがテクニックを磨き、このタイミングでここから見ればという、工夫のし甲斐があるというか、落とし甲斐を感じさせるのがゲームらしいチラリズムである。ヒロインがガードされていればいるほど燃え上がるスケベ心は、むしろコンシューマギャルゲーにこそ適しているのではないだろうか。先の『DOA』でのキャラクター全裸化や、『プライマルイメージVol・1』でテライユキに破廉恥なポーズを取らせた写真誌などにメーカーはおかんむりだが、これも彼女たちが清純で健全なコンシューマゲームの華であるからこそ、狙われるのである。がんばって隠してくれ！ ユーザーはその焦らしにまた燃え上がるのである。

profile
末廣（すえ・ひろし）：今は亡きマーカスの「アーリーレインズ」がOVAとして復活した点に驚愕。次は「制服～ハイスクールカウントダウン」か？

ピタリとハマれば8割増し!

廃れることのないオプション願望

巫女服、制服、ネコ耳、ロリータ、妹、スクール水着、ナース、幼なじみ……、この世にはさまざまなオプションがある。それは時にキャラクターをより際立たせ、時にキャラクター以上にユーザーの心をわしづかみにする。各オプションに隠されたメッセージとは。

miko

日本人であることを実感する瞬間

巫女と聞いてイメージするのは、ほうきを片手に境内を掃除している姿ではないだろうか。神社にいる袴をはいた純潔の乙女、そんなイメージを持ってはいないだろうか。顔をイメージできなくとも、巫女服だけはこうだと想像できるようになってはいないだろうか。それを恥じる必要はどこにもない。なぜなら数あるオプションの中で、日本独特のものが巫女服だからである。今やアメリカナイズされてしまった日本人の心に、古き良き時代の大和撫子を彷彿とさせる思いを我々に訴えかける力が巫女服にはある。つまりは神聖なのだ。ほかにも剣道着や浴衣など、日本をイメージさせるものは多々あるが、神秘性も相まって巫女服を代表とさせていただいた。

seifuku

今は遠き青春へと思いをはせる瞬間

エロゲーは18歳未満禁止だ。表面上はそうなっているので、大半の方には理解いただけるだろう。制服である。もちろん現役バリバリの皆さんも大好きだとは思うが、たいていの方にはそれももう遠い過去の話。道端や電車で見かけることはあっても、何かをすればお縄を頂戴するとあっては、迂闊なことはできない。笑い話のように聞こえるかもしれないが、大きな意味ではこれが制服支持の理由ではないだろうか。「あのころ」に戻りたいとは言わないが、制服姿の女の子とよろしくやってみたい。学生時代には抑えられていた背徳性が目覚めると言えばよいだろうか。今の若い方には分からないオプションかもしれない。

現実ではお目にかかれない悲しさゆえに

制服とくれば、触れないわけにはいかない学校シリーズ（!?）第2弾、体操服、それも夏バージョン。つまりは半袖とブルマということだ。ジャージも体操服ではあるが、いかんせん露出部分が少なすぎる。しかもジャージはあずき色や青といった色がついているため透けない。男であれば、夏の体育に透ける、透けないと友達と討論しあったものだろう。普段はあの娘ばかりを気にしているのに、体操服のときに限って目移りしてはいなかったか。ただ悲しいことに、近年はブルマを廃止する学校も多く、現実的にはもうお目にかかる機会がない。これにより今後ますます体操服に白羽の矢が立てられることは間違いない。

いつまでも独走態勢のトップランナー

家事手伝いと言っても多分反応は悪い。しかしメイドと言えば、それなりの反応が返ってくるだろう。どちらもやっていることは変わらないはずなのに、なぜこうも変化が生じるのか。家事手伝いは日本のTVによく出てくる。その際の服はたいてい私服にエプロンだ。家にいるお母さんと変わりがない。それに比べてメイドは実態が見えない。身の回りの世話もしてくれて、夜のお世話もしてくれる、従順で妖艶な魅力を携えるメイド。こんな刷り込みに近いイメージを引きずっているだけにすぎないのだ。誰しもが抱いている、誰かに仕えてもらいたいという気持ち。どんなにほかのオプションが頑張っても、この究極形をなくすことはできない。

いつなんどきでも必要とされる存在

服ではないが紹介しないわけにはいかないオプションがある。エロゲー、美少女ゲームに必ず1人は登場するメガネっ娘だ。ヒロインを飾ることはできないが、それなりに重要なポジションにいるメガネっ娘。もちろん需要があるから登場するのだが、メインを張るに至らないのは、それほどの需要がないということでもある。なんだかエロゲーそのものに似ているような。需要はあれど、コンシューマを脅かすほどの存在にはなれない。でも、必要としている方は何本も購入していくヘヴィな方ばかり。メガネっ娘も出ていれば買うという熱い方に支えられ、常に必要とされるポジションを確立しているのだ。

profile

大塚雄二（おおつか・ゆうじ）：今回は衣服にこだわってオプションを書かせていただきました。一押しはやっぱり「巫女」でしょうか。大和撫子……憧れますよねぇ。

オールイラスト：しろ

ドリーマーな理想主義
感じた派　79％

★『かまいたちの夜2』の官能編。エロゲーとこれ、家族の前でやるのはどっちが嫌かと聞かれたら100％後者。（東京都　LOSMO）

★『桃太郎伝説』（FC）の女湯。（埼玉県　二代目伊集院光）

★『超兄貴』。このソフトの存在自体が。（群馬県　赤と青）

★『サムライスピリッツ』。ナコルルの剣が折れた直後のポーズ。（青森県　奇狂堂）

★『グランディア』で、フィーナと夜の浜辺で精霊をながめるシーン。敵の3人娘の着替えシーン。（福島県　れれれのれ）

★『ファーストKiss物語』の弥生さん（二児の母・女医）が邪推するシーン。（石川県　大石勝男）

★『悠久幻想曲』（PS）。メロディが木陰で寝ている場面です。（福井県　ぺんぎん）

★『Never7』（DC）。いづみさんと豪雨の中でのキスシーン。濡れた髪、濡れた服、涙に光る瞳にしどけなく開いた唇……。（愛知県　長良川広久）

★『トゥルーラブストーリー』の一作目。名前は忘れたが運動家の女の子のブルマ姿。（香川県　虎吉浩一）

★『眠る繭』絵（キャラ）がよかったので全体的にエロチシズムでした。（兵庫県　Jon）

★『カルドセプトⅡ』で、「やったわねミノタウロス！今日はスキヤキよ!!」。いや、意味もなく興奮しました。（群馬県　佐藤明敏）

★『バストアムーブ2』のダンスビューはカメラワークが自在すぎてヤバかったです。（埼玉県　耳だれ.com）

★メガドラの『フェリオス』。小学生の時にゲームセンターでプレイ以降、これ以上のエロチシズムに出会えず。（青森県　森岡優二）

★『クインティ』の説明書の設定を見ていて、もやもや〜んとしてきちゃいました。（東京都　かえるあたま）

★『サクラ大戦』で真宮寺さくらが、風呂でのぼせ、大神がLIPS選択のクリックLIPSで、さくらのおでこを冷やしてあげる場面。（群馬県　Hajime.）

★強いて挙げるとしたら『ブレスオブファイアV』のニーナのアキレス腱。（東京都　透明ドリちゃん）

★『餓狼伝説2』の不知火舞の乳揺れ。（東京都　Q3）

★サターンの『新世紀エヴァンゲリオン』（1作目）で、シンジが委員長とキスする場面。原作ではありえないカップルなので、妙にドキドキ。（長野県　世迷い子）

★『DOAX』でしょ。やっぱり……。あとは『キャリバー』のタキの胸の……。（愛知県　紫紺の星条旗）

★『ゼルダの伝説 風のタクト』。リンクがメドリを持ち上げてる時、カメラを上に向けよう。見えないけどエロチシズムを感じるぜ？（岡山県　へてっき）

★妹から借りた乙女ゲームで某ショタキャラに名前をよばれる時に、「ちゃん」付けだった時。（京都市　RTK）

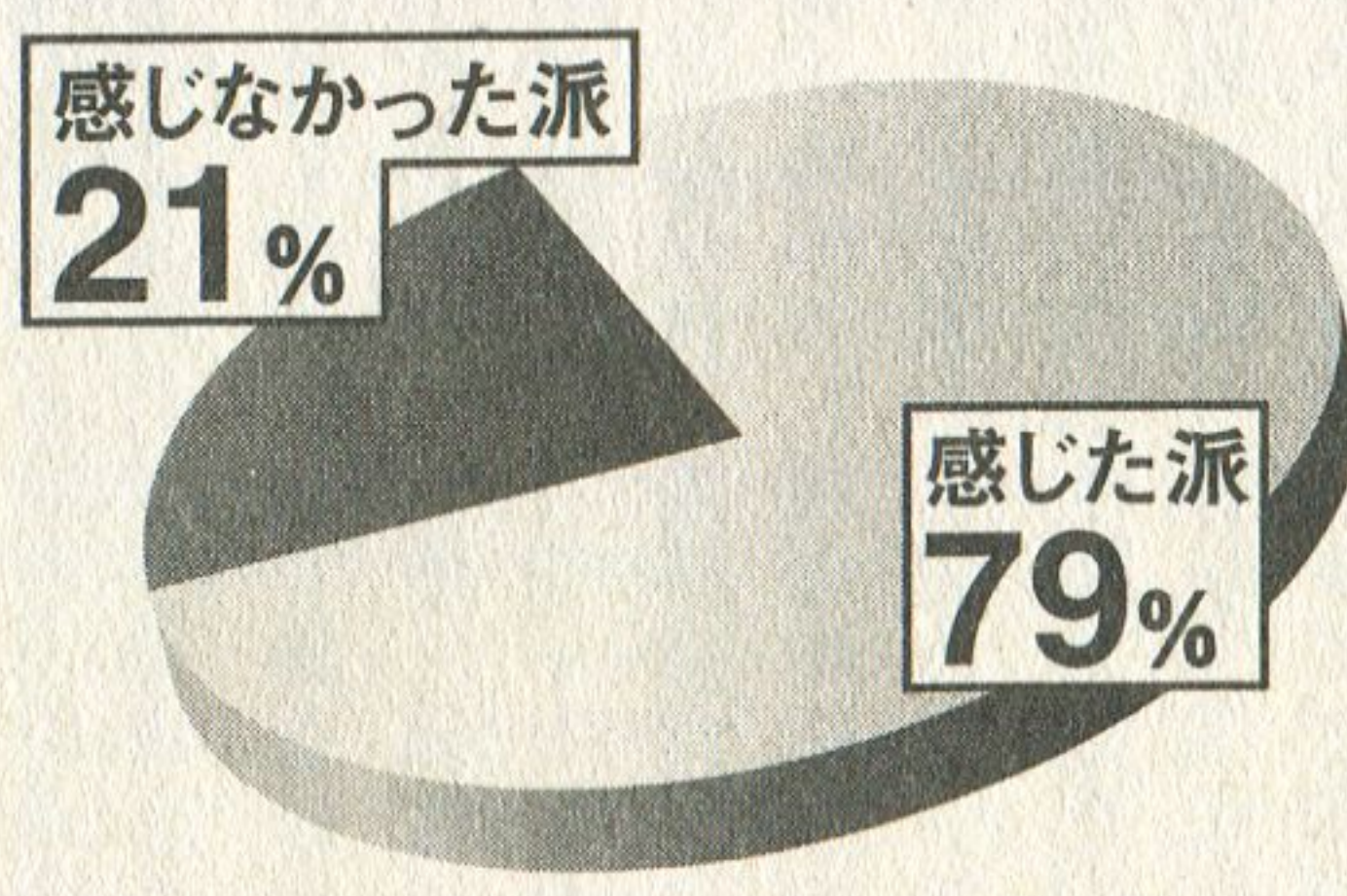
★『GPM』で石津萌に「きれいでしょ……好きにしていいのよ…」と言われた時。水着になるのも嫌なくせに、何故自分がきれいだと知ってるんだろう。自宅では独りで鏡に映していじったりして

十人十色の大掲載！
感じたのシーンとは!?

今ここに「ゲーム批評」読者の性癖（!?）が明かされる。

家庭用ゲームからエロチシズムを感じたことはありますか？

感じなかった派　21％

感じた派　79％

エロゲーで次にくるのはどのような属性を持つ女性だと思いますか？
最近はストラスフォーやステルヴィアや、らいむいろ戦記譚などのように、パイロットとか軍人っぽいものがけっこう多いので、そおゆうのだと思う。（群馬県　Hajime.）

るのかな……と妄想しました。（北海道　花見月）

★『ガンパレ』。プールに行った次の日、ポニーテール女に「体のあちこちがいたい。お前がいろいろやったからだ」と言われた時。（青森県　二人の軽井沢）

★『俺の屍を越えてゆけ』場面というか、全体的に。（大阪府　やま～）

★古いゲームですが、『闘神伝』でエリスを殴ったり、殴られたりするのがコーフンしました。（大阪府　かどまじんDK）

★『オホーツクに消ゆ』（FC）。温泉の場面でめぐみがバスタオルを使って裸になる裏技があった。（宮崎県　ぷうかJターボ）

★『ストⅡ』の春麗のコスチューム。（新潟県　N64団）

★『インタールード』。（宮城県　菅野善太郎）

★『フィロソマ』というシューティングの演出がけっこうアレだった（笑）ような。ラストシーンなんかモロ受胎のイメージだし。（茨城県　妖怪出魂）

★『ドラクエⅠ』のドラゴン戦後、城に直行しないで宿屋に泊った翌朝、宿屋の主人に「ゆうべはお楽しみでしたね」と言われるシーン。グラフィックに頼ってないからこそ、あらぬ想像をかきたてられる忘れられないシーンです。（茨城県　鯨夢究部）

★『ソウルキャリバーⅡ』スカートヒラヒラ。『かまいたちの夜2』シルエット。『弟切草』ピンクのしおり。（埼玉県　4月3日）

★『バステッド』（PCE）。主人公が苦労して手に入れた秘伝書が、実はローションプレイをしている女性の絵だったというオチのシーン。（岩手県　バニッシュモンスター）

あなたがエロチシズムを家庭用ゲーム

思わず頷いてしまう意見から、少しヒいてしまうような意見まで。

★『ゼルダの伝説 時のオカリナ』。子供リンクのひざっ小僧に、バンソーコーを貼ってあげたくなる……って私変態じゃないですよ？ホントだって。（新潟県　しらぶ）

★『FE』シリーズはだいたい変なエロさが漂っているが、何と言っても『聖戦の系譜』。妹属性のあるヒトにはこたえられないイベントが山もりでしたね。（高知県　糧満）

★『コナミワイワイワールド』のスロット屋のバニーガール。初めて見たバニーガールの衣装はインパクトがあり、エロチシズムを感じました。（北海道　三浦冬峰）

★あまりないけどね。『ゴールデンアックス』の女戦士の尻は良い……ウム。（千葉県　カベジマイサム）

★『慟哭そして…』。失神したヒロインの安全確認のため、服を脱がせるところ。（岡山県　原雅人）

★『FFⅥ』でセリスが鎖につながられている場面。（埼玉県　五代飛鳥）

クールなまでの現実主義　感じなかった派　21%

★思いつきません。『しあわせうさぎ』などだと、設問の主旨からずれているような気がしますし。（大阪府　メカザザーン）

★別に家庭用ゲームで抜こうとか期待していないんで。（群馬県　北村明児）

★……う～ん。逆の体験なら『サクラ3』でエリカの猫スーツ姿を見て、カワイイこたカワイイんだが、なんでこう致命的に色気が無いんだろう？と。性格設定の力ってすげえな、と感じました。（宮城県　ケロケロ皇帝）

★感じていたら18禁になっているのでない。（北海道　ドリアン）

★人間30過ぎると、ただれてくる。「やってやる」という言葉だけで深読みするし……。（三重県　ぷーすけ・ぷー）

★家庭用で？　特にない。こちらが聞きたいぐらいです。（千葉県　曹モウトク）

★感覚に慣れているため思い出せません……。（神奈川県　daー）

エロゲーで次にくるのはどのような属性を持つ女性だと思いますか？　痴女のお姉さん。（東京都　TON）

～純情エロゲー論～

日常に求めること

**エロは二の次！
Hがあってこそのエロゲーにおいて、この妙さが成り立つ純愛ゲーが支持されるのはなぜか。**

純愛エロゲーとは何か？

そりゃ虹野沙希のような女の子が本当に近くにいればイイに決まっている！ 彼女のためなら僕は青春をサッカーにささげるし、苦しい筋トレの日々も辞さないだろう。現実には虹野さんはいないけど――だから……。

エロゲーには〝純愛ゲー〟と呼ばれるものと〝鬼畜背徳ゲー〟と呼ばれるものに分かれる、といったふうな二分法がある、そうです。

前者の代表的な作品が『KANON』、『To Heart』、後者が『絶望』とか『犯らせろ』とかまあそういった感じで。ただ、背徳は背徳だけど全編は純愛な『加奈～いもうと～』や、ゲーム性に重きが置かれた『大悪司』のような好作もあるわけで、下手にレッテルを貼っちゃうとゲームのイメージが矮小化される恐れもあるわけですね。また『加奈～いもうと～』や『KANON』を単なる〝泣きゲー〟とするような言辞もどこかしっくりこない気がします。なかなかゲームの区分けとは難しいもんで。ただ、この稿では、「純愛エロゲー」をユーザーの日常生活でもありそうでない不確かなシチュエーション、青春の甘酸っぱい思い出、爽やか学園ラブコメ、そういった幻想をピピッと刺激しているもの、と理解することにします。

おしゃれなレストランでバイトの同僚とときめくとか、幼なじみと再会するとか、同人誌即売会に行ったら同じブースに寂しそうな美少女がいたとか……要するに、求めよさらば与えられん、的な妄想ですね。コンシューマギャルゲーと異なるのはエロシーンの有無程度のゲームとなります。

「エロは二の次」であるため、コンシューマに移植したほうが意外にバランスが良くなっていたり、『KANON』のようにPCで全年令対象版が出たりするのも、この手のジャンルの特徴といえるわけです。そういえば『こみっくパーティー』は非エロのアニメ版なんかも非常にいい出来となっていましたね。『加奈の郵便屋さん』なんてポストペットみたいなメールソフトもあります。制作サイドにとっては仮に作品が当たれば〝一粒で何度もおいしい〟わけですし、今後も商業的に有望なジャンルと思われます。

出自はエロゲーだが、エロのないメールソフト
『加奈の郵便屋さん』
これはこれで楽しかったりする

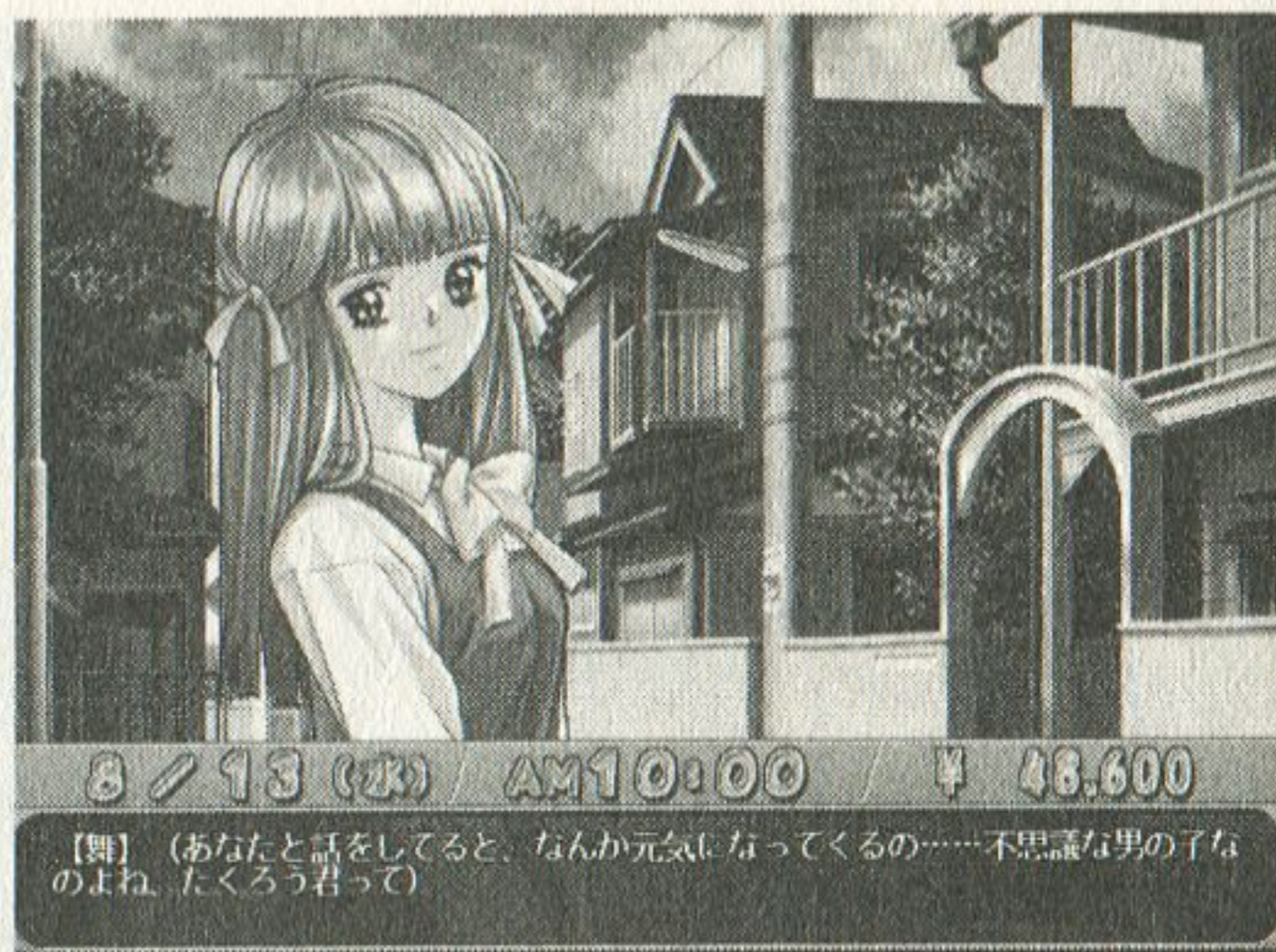
エロゲーで次にくるのはどのような属性を持つ女性だと思いますか？
過去も今も将来も、必要なものは「キレイなおねえちゃん」。あとは彼女がどのような設定にされるかだけ。
（香川県　虎吉浩一）

虹野沙希は実在する！

こうした非エロ部分に秀でた特性を考えると、やっぱり純愛エロゲーの原点として見逃せないのが初代『ときめきメモリアル』（以下『ときメモ』）の存在です。

無論、エロゲーの元祖には『同級生』というものがあるのは重々分かっていますが、深く考えすぎると『中山美穂のトキメキハイスクール』や『アップルタウン物語』まで持ち出さざるを得なくなりますので一つ勘弁してください。やはり、知名度の点で書き手にとっても便利な作品ですし、この10年の間に秋葉原の風景を一変させたそもそもの契機は『ときメモ』のパワーにあったわけですから。

『ときメモ』はいろいろな意味で画期的なゲームでした。さて語り尽くされた部分はさておき、このゲームに対する突っ込みとしてずっと記憶に残っていた言葉があるのです。それは、①「こんな高校生活なんてないよ！」と、②「虹野沙希や館林見晴みたいないい子、現実にはいないよ！」という2つのフレーズでした。ゲームはフィクションですから、2つとも『ときメモ』の欠点でも何でもない、ただの感想なのですが、ここには純愛ゲームを語る上で重要な要素が隠れているような気がしてならないのです。そう、手が届きそうで届かない日常生活の延長という妄想を語る上で。

①の「こんな高校生活」に対する否定は的を射ています。現実の高校生活で、幾人もの女の子とデートして、最終的に意中の子と両思いになれる。また、両思いになるために甲子園に出場する、成績トップになる、ノーベル賞を取る、

『同級生』は『ときメモ』より早くリリースされていますが、貢献度では『ときメモ』が何枚か上でしょう

これは無理です（笑）。ただ、発売本数やその後のムーブメントを見ても、きらめき高校は多くのプレイヤーを魅了した〝憧れの学園〟であったのは確かです。プレイヤーの現実での高校生活が砂を噛むようなものであったかどうかという話はともかくとして。

次に②の「虹野沙希不在説」です。美少女で、性格が良くて、優しくて……いわゆる〝プレイヤーに都合のいい人格〟として語られがちなキャラクターですね。よく女性の方あたりから「こんな子いない」なんて声も聞かれます。

純愛ゲー全般でも藤崎詩織や虹野沙希の記号を持ったキャラは多数存在しています。でも、本当に実在していないのか、と言えば……これが厄介なことに〝いる〟んです！　性格が良くて優しい子は結構たくさんいますし（無論、その子が美少女かどうかという点では議論が分かれるでしょうが）。「ゲーム批評」読者の方にも「あの娘は本当にいい子だった！」と慨嘆されるような女の子が一人や二人いるはずです。

都合のいい人格の他にも、主人公に心酔しきっている、といったキャラクターも多いですね

心の奥底にいる天使たち

さて、その「いい子」なんですが、これが人によって千差万別。ありがちな、純朴で絶対服従タイプがいい人もいますし、「気が強くて男勝りだけど時折チラリと見せる優しさを持っているような子」なんて結構ややこしいタイプがいいと言う人もいます。紐緒結奈や鏡魅羅の設定なんかは日常からは逸脱していますが、ある種、クラスにいた〝高慢だけど何か気になるあいつ（笑）〟をシンボライズしたキャラといえるでしょう。

エロゲーで次にくるのはどのような属性を持つ女性だと思いますか？　もうメスなら何でもいいのでは!?（岡山県　RYO）

要するに、すべての男の子は心の奥底に愛くるしい〝天使〟を飼っているわけですね。で、この天使は条件がなかなか厳しい上に、よしんば見つかったとしても、さらに両思いになるということなんて、現実生活では至難の技です。（余談ですが、現実の〝天使〟を見つけてそのままゴールインしている幸福者もいるにはいるのですが、生活という夾雑物が入ってくると恋愛のきらめきなんて一瞬で消えます）。

だから多くのユーザーは「虹野沙希はいるかもしれない」という手が届きそうで届かない天使への想いと「きらめき高校での高校生活はありえない」というシビアな現実の間を振り子のようにさまよっているわけですね。で、この振り幅自体が、そのまま純愛エロゲーメーカーの付け入るスキになっているわけです。

気づいてみたら6人のいいなづけがいました……
何てあり得ないことに振り回されるわけです

求められていた永遠とは

メーカー側はこうした天使と現実の間の振り幅を持つユーザーの前にどんな材料（シチュエーション）を提示すべきか。彼らの教科書的な存在の一つとして挙げられるのは、やはり'80年代のラブコメ漫画でしょう。「みゆき」、「タッチ」といったあだち充作品、「めぞん一刻」、「うる星やつら」などの高橋留美子作品は今も衰えぬ輝きを持っているようです。この金鉱脈は綿々と続き、今でも少年各誌で多数のフォロワーを出し続けています。

毎朝起こしに来てくれる幼なじみ、なぜか一つ屋根の下で暮らすことになった遠い親戚、遠くから自分のことだけを見つめてくれていた少女……多くのエロゲー制作者は確実に学生のころにこうしたラブコメをあさるように読んでいたはずです。そう、誰もがタッちゃんのように、南のパンティを持って「ムフ」とか言いたかったわけですね。ゲームに限らず、現在のサブカルチャー全般のクリエイターがその影響から免れることができないのは宿命です。

「新世紀エヴァンゲリオン」のテレビ版最終話では、主人公シンジが登校途中でパンをくわえて走る慌て者の美少女・綾波と衝突するラブコメ風エピソードが戯画的に描かれていました。アレこそがシンジ君の求めていた永遠の未来だったのでしょうか。ちなみに『君が望む永遠』（以下『君望』）のプロローグ部分の学園生活に関する描写もこれに近いイメージですね。

授業をサボって小さな丘から見渡す青空の美しさ、お節介な同級生の女の子、自分に思いを抱いてくれた少女の登場、その少女の生意気な妹、甘酸っぱい初めてのデート、膝枕……もうこれは完璧です（笑）。『君望』が凄いのは、この部分を破壊してから物語が始まる、というところなのですが、〝天使と現実の間で揺れる振り子〟の間を見事に射抜いた成功例としてこのプロローグはもっと評価されてもいいでしょう。

『君望』序盤の学園生活は、現実的にもあり得そうな展開ですが、これは嵐の前の静けさでしかありません

不評だったエロゲー

ところが、純愛ゲーのすべての作品がこの〝振り子〟を上手く射抜けているかといえば決してそうではありません。最近で最も残念だったのはある人気シリーズの最新作ですね。シリーズ自体は一定

エロゲーで次にくるのはどのような属性を持つ女性だと思いますか？　ウマ面。（埼玉県　耳だれ.COM）

♥ゲーム批評的エロゲー論♥

の評価があります。特に18禁のサターン版の評価は高く、エロゲー業界に不滅の金字塔を打ち立てた作品と言えるでしょう。

夏休み、リゾート地でのバイトに向かう主人公、見知らぬ土地での出会いとときめき、のはずだったのですが……設定は上々ながら、"天使"を望むユーザーの感性を充分に刺激する内容ではなかったのです。シナリオの完成度の低さなど欠点を指摘していけばキリがないのでしょうが、多くのユーザーが「気にくわなかった」としているのがエロ描写へ頼りきっている部分が多いことです。

そのエロ描写も類型的で一回見れば飽きるパターンでした。ユーザーはリゾート地でのバイト体験にわくわくしていたというのに――。エロゲーでエロ描写が嫌われる、という現象は一体なんなのでしょうか。結論は一つ、ユーザーは「上手くだましてほしい」わけです。振り子の間に放った矢が振り子にぶつかっては、ユーザーは興ざめするだけなのですから。

コンシューマ移植の際に誕生させたキャラクターも出しましたが、それだけだなあ、という印象も拭えません

こんな感じのベタでいいんです、直球ストレートでこられたほうが、ユーザーとしても騙されがいがあります

リアリティの罠

ここで再び『ときメモ』の話です。『1』で始まったシリーズは正直、急激に失速しています。ここ数年、シリーズで力が入れられたのはリアリティの部分でしょうか。

『2』ではデートの日に雨が降るようになった、名前を呼んでくれるようになった、『3』ではポリゴンでキャラが滑らかに動くようになり、デートに着ていく服装も考えなくてはいけなくなった、しかしこうしたリアリティの追求が成功したとは思えません。むしろ『2』で言えば容量増大に伴うテンポの悪さ、度重なるディスクの交換、『3』では逆効果になってしまったトゥーンレンダリング（不自然なキャラの動き）、服装システム自体の不備などが、ユーザーを天使の幻想から現実へと引き戻してしまった感もあるわけです。

名前を呼んでくれるのはいいが、発音はいつも同じ。現実の女の子は嬉しいとき、悲しいとき、言葉のイントネーションは必ず変わります。「手を伸ばせば届きそうなもの」というエサにあざとさが匂ってしまってはユーザーの振り子の間を射抜くことは絶対にできません。

また、純愛エロゲーのHシーンも度々こうしたリアリティの罠に陥っています。無論、Hへ行く過程で必然性があればいいのですが、多くのHシーンは本編と温度差を持ったまま必然性もなく唐突に登場するケースが多いですね。たとえば「俺の瑞希はこんなポーズはしない！」（笑）というふうに。リアルの恋愛でのHは重大なゴールですが。これを是としないユーザーは確実にいるわけですね。そういえば『加奈』にはHなしで終了できるエンディングがありました。

女心も微妙ですが男心も結構微妙なわけです。純愛エロゲーとは言葉自体が矛盾した奇妙なジャンルかもしれません。

表情がいくら豊かといっても、ここまでコロコロ表情が変わっては、逆に不自然だと言わざるをえないです

profile
吉田　龍司（よしだ・りゅうじ）：何でもライター。最近の自慢話ですが（笑）、昭和『ガメラ』の湯浅監督にとある取材でお会いしました。驚いたのはそのエネルギー。2時間お一人で喋りっ放し、僕は息切れ。この世代には勝てません。http://homepage3.nifty.com/dreamdragon/

エロゲーで次にくるのはどのような属性を持つ女性だと思いますか？　魔法少女。くの一とかも良いかも。（東京都　かえるあたま）

犯罪はあくまでレアケース
エロゲーはどのような影響を人に与えるのか!?

エロゲーは確かに人の心に影響を与えるだが、それは世間一般で言われているようなものではない

そりゃもちろん、エロゲーは人の心に影響を与えますとも。与えないわけがない。だいたい、人の心にまったく影響を与えない創作物なんて、そんなもの存在意義がないではないか。

ただ、「エロゲーの影響」といわれる場合、誰しもがまず連想するのは犯罪との関係だと思うのだが、これについては何一つ実証がない以上、答えるのが難しい。「エロゲーをやると現実と仮想の区別がつかなくなるから、性犯罪を助長している」という方がいたり、「いや、逆にエロゲーは現実世界での性犯罪を抑止しているのだ」とかいう方がいたりするが、どちらも実証を伴わない印象論にすぎない。

エロゲーとの関係が指摘された事件

過去には、エロゲーとの関係が指摘された事件もいくつかある。

たとえば、北海道江別市で2001年、21歳の無職男性が、知り合いの女性を鎖で首をつなぐなどして約2週間にわたって自宅に監禁、竹刀やボクシングのグローブなどで暴行して逮捕されたという事件がある。容疑者の自宅からは調教系のエロゲーなど30本以上が見つかったという。容疑者は短期間に四人の女性と結婚、離婚を繰り返しており、いずれも同様の被害を受けていたそうだ。

警察では、容疑者が調教ゲームをヒントにした可能性もあるとみているとしていたが、おそらく大方のエロゲー好きは、この容疑者と自分たちとはかなり遠いものと感じるだろう。このケースでの容疑者は、もともとかなり反社会的で暴力的な性格の持ち主だったと考えられ、エロゲーが犯罪へのトリガーになったとは考えにくい。

もう一つエロゲー関係で有名な事件といえば、2001年に起きた栃木県黒磯市の幼女連れ去り事件がある。この事件で逮捕された容疑者二人は、アニメやゲームのファンで某恋愛ゲーム同人誌の主宰者とその友人。趣味はアニメとゲームで、東京で開かれるアニメキャラのコスプレにもよく参加していたとか。容疑者の一人は「かわいかったのでとっさに手元に置いておきたくなった」と供述した。

ネットでもかなり話題になったので、こちらの事件は記憶している方も多いはず。なるほど、これはエロゲー好きが高じ、「現実と仮想の区別がつかなくなって」道を踏み外してしまった例のように思える。しかし、彼らは誘拐をしてみたものの結局何をしてよいのか分からず幼女を解放しているのだ。本当に現実と仮想の区別がつかなくなっていたのなら、もっといろんなこと（どんなこと？）をしていたはず。とっさに誘拐はしてみたものの、すぐに現実と仮想のあまりの違いに気づいてしまったからこそ、何もできずにただ連れ回すしかなかったのだろう。

いずれにせよ、どちらの例もか

純愛、陵辱、鬼畜など様々なタイトルがあるが、どれも犯罪にはしるような影響を与えていないのが現実

エロゲーで次にくるのはどのような属性を持つ女性だと思いますか？　恐怖。（群馬県　赤と青）

なりのレアケースのように思えるし、こうした個々の例からエロゲーが有害か無害かなんて議論するのは不毛だろう。

エロゲーとAVや エロ雑誌との違い

ただ筆者としては、エロゲーは、同じ性を扱ったAVやエロ雑誌といったメディアに比べ、犯罪との関連性ははるかに少ないんじゃないかと思っている。むしろ、エロゲーは、性犯罪のような方向とはまったく逆で、現実の女性に向かう性欲を失わせる方向に人の心に影響を与えているんじゃないだろうか。AVやヌード写真にむらむらっときて女性を襲うというのは考えやすいけれど、エロゲーに興奮して女性を襲う行動に出るというのはどうも考えにくい。これは筆者の印象なのだけど、賛同してくれる方は多いのではないか。

しかしまた、何か事件があるとマスコミがエロゲーを槍玉に挙げるというのも、理由のないことではないだろう。たとえば、レイプ犯の家にAVやヌード写真集があってもニュースにならないのに、エロゲーがあればニュースとして取り上げる。そこには、単なるエロゲーへの偏見とかそういうことではない、もっと奥深い理由があるんじゃないだろうか。

AVやヌード写真というのは、現実の女性の代替物として、肉体的な性欲に直結するけれど、エロゲーの場合はそうじゃない。エロゲーは現実の代替物じゃなく、それ自体独立したリアリティなのだ。そこにあるのは、「萌え」とか「感動」とか、あるいはたまた現実には決して体験できなかった学園生活の「ノスタルジー」とかとコミになった性的満足である。だいたい、性欲を満足させるだけのためにしては、エロゲーのシステムは、かなりまどろっこしい。性欲の満足だけが目的なら、わざわざ高いエロゲーなど買わなくても、インターネットにあふれかえっているエロ画像や動画を探したほうがよっぽど手っ取り早いのだ。

そして、そこにこそエロゲーの特殊性があり、マスコミはそこに、AVやエロ雑誌とは違う、現実をおびやかしかねない不穏さを嗅ぎ取ったからこそ、エロゲーを目の敵にするんじゃないか（だいたい、自分たちが現実を作っているのだと自負しているせいか、現実とは違う価値基準で生きている存在に対してマスコミはとても冷たい。最近だとパナウェーブとかね）。

犯罪の方面を見ても、報道の印象に反して、少年犯罪の発生率は、三十数年前に比べると半減しているし、年齢別にみても、アメリカでもイギリスでも常に殺人率が一番高いのは20代であるのに対し、現代日本だけは、20代の殺人率は30代40代以下。別にエロゲーが犯罪を少なくしているとは言わない（そんなこと証明できない）けれど、この現実が「唯一の現実」じゃないと知ってしまった世代は、現実での犯罪行動に興味をなくしてきているように思えるのだ。

弱まる現実の リアリティ

現実と同じくらい価値のある（ときには現実よりも価値のある）仮想が存在すること。いやむしろ仮想と現実といった二項対立なんかじゃなく、仮想も現実も合わせて大きな意味での「現実」だということ。これはエロゲーのプレイヤーに限らず、今やオタクには自明なことだろう。

仮想世界の価値を信じる人が増えてきたこと。若者の犯罪が減少してきたこと。これらはつまり、この現実のリアリティ（というのもヘンな表現だけど）が弱まってきていることの表れなんじゃないだろうか。そして、エロゲーも、そうした方向に人を押し進める要素の一つなんじゃないかと思う。それが良いことなのか悪いことなのかはともかくとして……。

profile
風野春樹（かざの・はるき）'69年生まれ。精神科医、時々SF書評家。サイト「サイコドクターあばれ旅」主宰。看護学雑誌（医学書院）に「わかるようでわからない精神科のコトバ」、SFマガジン（早川書房）に日本SFレビューを連載中。

エロゲーで次にくるのはどのような属性を持つ女性だと思いますか？　幼なじみ。（長崎県　ゴシステ２）

必読必死

エロゲープレイ時における心構えとは

エロゲーはつまらないからやらない、とはっきりと言える方 こんなプレイスタイルでちょっとやってみてください

エロゲーは、偉大にそそり立つ神罰を沈めるためにのみ存在するわけではない。目的がもし、一時の快楽をむさぼるだけであれば、他のグラビアやビデオ、小説といったメディアで処理を行ったほうが、安価かつ高速だ。目的のシーンがエンディングまで存在しないソフトが高い評価を受ける昨今。なぜプレイヤーはエロゲーをプレイするのか。すでにエロゲーを楽しむことが当たり前となった旧来の同志はなんの疑問も持ってはいないと思うが、新たに世界を訪れた冒険者は、違和感を感じるかもしれない。

もしかしたら最初の冒険を、誤ったやり方で行ってしまい「エロゲーなんて面白くない」という結論を出してしまうことだってある。エロゲーは数多くの特殊なお約束によって成り立っているのだ。つまり、プレイを行い、正常な評価を下すには、心得を肝に命じる必要がある。もしお約束を熟知したのならば、よりエロゲーを楽しめる世界が広がるだろう。

攻略をより楽しむための必須作業

・プレイスタイルその①
「声に悶絶する」

まず、エロゲーをゲームとして見てはいけない。中にはゲームになっているものもあるかもしれないが、大半はAVGという名を借りた、絵が出て、文字が出るだけのソフトだ。基本的にはアニメのように派手な動きもしないし、下手をすれば画面はイメージで、文章と合っていなかったり、妄想するにもイメージがやや不足気味になる。しかしながらエロゲーが他の代替メディアよりも確実に勝っているのは表現力だ。エロアニメと異なり「よりマニアックなシチュエーション」が楽しめる。マニアックなシチュエーションはゲームならではで、他のメディアでは補い切れない。エロゲーには映像が満足に付いていない場合があるわけだから、つまり悶えるポイントは「声」である。かわいい肉声による声を、脳にダイレクト伝播し、大いなる萌えとして解釈し、反芻すべきなのだ。いわば、声以外はすべて蛇足なのである。

・プレイスタイル②
「エロゲーを攻略する」

買ったからには「完全攻略」したい。しかしエロゲーの攻略は、一般ゲームより非常に難しい。というのも、奥が浅いだけに、攻略となると、ゲームを楽しみながらプレイするだけではとても終わらず、マニアックな方法で「攻略」という定義を作らなければいけない。一般的に言われている攻略条件は「CGコンプリート」だ。しかしこれは、ストーリーの全分岐をしらみつぶしに調べるような作業で、うっかり買ったものが、文章が冗長だとか、主人公が気に入らない、つまらないとかいう理由で、プレイするのがつらい場合もある。しかし、それでゲームを辞めてしまうのは、一度浪費した時間や、購入に使った資金がもったいない。どうせ買ったなら、たとえ人間の尊厳を捨てて、マシンとして動くことになろうと、攻略しなければいけないのだ。幸いエロゲーには、特殊な機能として「テ

エロゲーで次にくるのはどのような属性を持つ女性だと思いますか？　リアルに存在する女性たち。王道ではないでしょうが、その様な女性たちが。（青森県　森岡優二）

キストスキップ」という機能が実装されている。これはテキストを次の選択肢までジャンプしてくれる機能で、ゲームを高速に進行させる手段として幅広く利用されている。この機能を活用して、すべての収録されている「CG」を集めることがユーザーの「攻略」となる。この大半のユーザーが画集感覚でCGを集めるために行う「攻略作業」は、ゲームをプレイしている、という行為には遠い気がする。でも、ユーザーは攻略せずにはいられないもので、ネットの攻略サイトで、全部のCGを回収する方法を知り、最短時間で攻略することがステイタスとなっている。

クリア後こそ油断してはいけない

・プレイ後のたしなみ①「アップデートと削除」

エロゲーはほとんどが「シナリオ」と「CG」、あとは「音楽」に注力されており、プログラムの完成度としては高くない場合が多く、さらにいえば、プレイした感覚などを調べたりする「デバック・調整」作業にはあまり時間が費やされていないケースが多く見受けられる。となると、プレイしてもクリアできない、といった怪現象が多数発生することも少なくない。ゲームを買い、一通りプレイしたら、制作メーカーのオフィシャルサイトを見て、プログラムのアップデート情報の確認をしよう。まれにシナリオ自体が若干アップデートされたりして、もう一度プレイをしなければいけない、もとい楽しめることがあるぞ。また、プレイが終わったらすぐにアンインストールすることも大事だ。前述の通りプログラムは不完全な場合が多く、ハードディスクをたくさん占有するため、マシンの動作が不安定になる場合もあるからだ。

・プレイ後のたしなみ②「評論する」

エロゲーは遠い世界の特殊な人々が作っているとは限らない。また、分業であるため、一部の方は完全にプロへの脱皮をしているかもしれないが、プレイヤーと同レベルの人が作成している場合もあり、作品として完成度が低いことも多い。そんな考えを発散するために、ネットで評論するのがゲームの正しいプレイ方法。インターネットを活用して、作り手気分で評論を展開し、他のユーザーとコミュニケーションするのだ。評論する、という行為はある意味ネットゲーよりも楽しいゲーム。お金を払った人間であるプレイヤーの仕事だ。掲示板やサイトでゲームの感想を語り、次のユーザーのための人柱となり、良いゲームの場合は布教する、というのがゲームの楽しさである。当然、語るに足りぬ作品は、忘れて構わない。むしろ忘れて次のゲームのために脳みその容量を空けておこう。

全キャラクタークリアをしていても、CG回収率90%くらいなんてザラにある。
とにかく機械的に回収作業を行うことが大事。

・究極のプレイスタイルとは

すでにエロゲーは世界に生まれて10年以上。仙人クラスの猛者もすでに現れている。エロゲーのプレイスタイルはさまざまであり、基本的に遊び方はプレイヤーが見つける。ゲームが楽しいのは「ラッキー」な要素であって、必ずしも楽しいとは限らない、とココロに刻み込むことが、エロゲーライフをより充実させる秘訣なのだが、数ある先人がたどり着いた究極のエロゲープレイ法も紹介しよう。

「積みゲー」は究極のプレイスタイルだ。購入のみを行い、開封しない。積み上げたパッケージを見つめ、時にはゲームの紹介を凝縮したパッケージを眺め、妄想に耽る。開封したら、ゲームの中に封入されている、制作者の夢が逃げてしまう。またプレイしたら、高揚感、期待、といった自分の夢が逃げてしまう。毎月数十本出るゲームを、一通りマニアックに楽しむには、最適の方法と言えよう。

profile
橋本和明（はしもと・かずあき） 小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとしてさまざまな雑誌で活躍中。

エロゲーで次にくるのはどのような属性を持つ女性だと思いますか？ ネコミミ……？（鹿児島県　つばにゃー）

専門店が見つめてきた エロゲーの歩みと現状

不況ニッポンでもわりかし元気なエロゲー業界。この安定ぶりの秘訣はどこにある？

エロと契りを結んだ娯楽は強い。過去はビニ本から最近のアダルトサイトまで、有害だと何度も叩かれながらもゾンビさながらに復活し、男の子たちを元気づけてきた。

われらがエロゲーも例外ではない。有名な京都の万引き事件（※1）や児童ポルノ法改正による全国規模の規制を乗り越え、今なお多くのファンを楽しませている。

僕らユーザーにエロを提供し続けるエロゲー業界。これまでどんな変化があり、そして今どんな状況にあるのか。今回は特にショップから事情を探るべく、われわれは秋葉原に向かった。取材に応じてくれたのは、ウェアパークNaViの東京店店長・蓑口光氏である。

PCの普及から エロの二極化まで

―蓑口さんは業界歴が約4年、個人的にエロゲーを遊ぶようになって7年ほどたつそうですが、当時と今を比べて「変わったなあ」と感じることは？

蓑口：オープンになったというか、明るくなりましたよね、エロゲーを取り巻く環境が。PCを持っているだけでマニア扱いされた時代もありましたからね（笑）。きっかけはやはりウィンドウズの登場。あれでPCの普及率がグンと跳ね上がり、エロゲーが多くの人の目に触れるようになった。結果、ユーザーさんの数が大きく増えました。

―そうしてマーケットも拡大していったと。それでは、ゲームの内容に関してはどうですか？

蓑口：最近は〝エロ〟より〝萌え〟。キャラクターの可愛らしさを前面に押し出したタイトルが多いです。また、ジャンルは〝純愛系〟と〝陵辱系〟の2つに大別される傾向にあります。純愛系は、コンシューマでいう恋愛シミュレーションに、ソフトなエロをつけたようなもの。以前はエロゲーといえば、こちらがメインでした。陵辱系は、SMや強姦ものなど、マニア向けジャンルの総称。性描写も過激で、ゲーム開始と同時にハダカがドーン、というノリ（笑）。

―エロの二極化ですね。陵辱系が台頭してきたのはなぜでしょう。

蓑口：昔の〝エロもお話も〟なゲームだけでは、お客さんが満足できなくなったのが一つ。もう一つは、ユーザー数が増えて、エロのニーズが多様化したためではないでしょうか。意外に思われるかもしれませんが、純愛系と陵辱系、セールス的には五分五分です。

コンシューマとの 不思議な関係

―ユーザーが増え、マーケットが拡大したことで、メーカーの数もだいぶ増えたようですが。

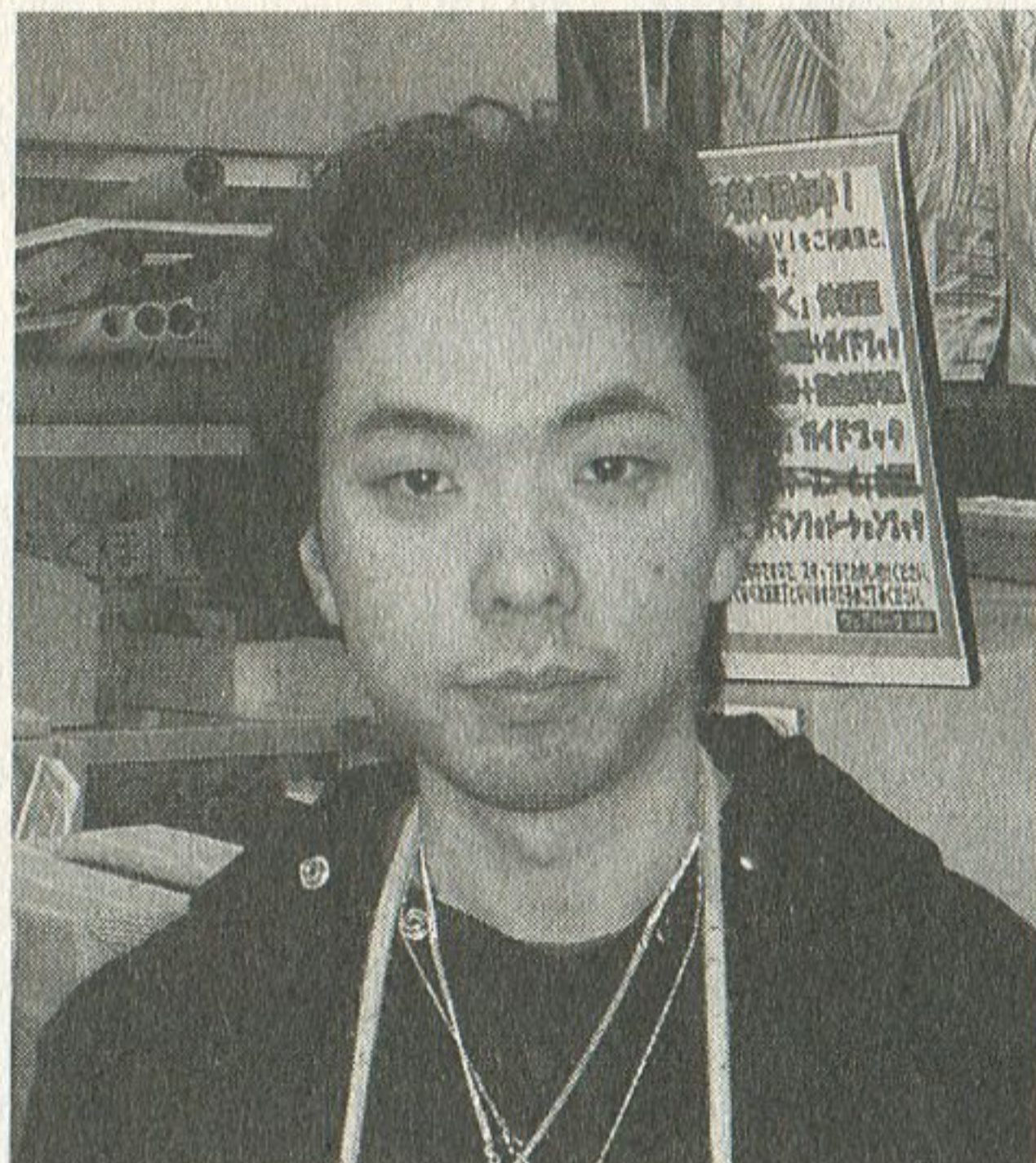
蓑口：もともと新規参入が多い業界で、さらに最近はコンシューマからの移行組も増えましたから、相当な数になりますね。ブランド数で……一つの会社が3つまでブランドを持てるんですが、300は確実に超えているでしょうね。ただ、そのうち定期的にソフトをリリースしているのは、一部の中堅・大手メーカーさんだけ。ほとんどは、1本出しては消えていく一発屋のブランドです。

―多くのメーカーが入ってくるが、生き残れるところは少ないと。

※1……'91年に京都で起きた、中学生によるゲームソフトの万引き事件。これをきっかけにエロゲーが脚光を浴び、国会に取り上げられるほどの社会問題となった。

蓑口：淘汰は厳しいですね。新規ブランドのタイトルをヒットさせるのは至難の業です。とくに最近はメーカーが増えたためにソフトの供給が過剰気味で、1タイトルあたりの売上げが落ちているんです。さらに、大手さんのタイトルだけに人気が集まるような状況にもなりつつあります。

—コンシューマと同じ現象が起きているわけですね。やはりエロゲー業界も、不況のあおりを受けている？

蓑口：もちろん影響はゼロではありませんが、コンシューマほど深刻ではないです。ファンの数がわりと固定されていて、この十何年を見ても大きな増減はありませんから、そういう意味では安定しているのかもしれません。

PC専門店　ウェアパークNa-Vi
東京店　店長　蓑口光氏

—コンシューマからPCへ移行するメーカーが多いのも、そのあたりに理由がある？

蓑口：基本的に参入しやすいですからね、この業界は。コンシューマのほうでダメになったから、PCのほうで再起を図ろう、といったメーカーさんも多いようです。

—逆に、PCからコンシューマへのタイトル移植も珍しくなくなってきました。これは単純にメジャー指向の発現と見て構わないのでしょうか。

蓑口：これまでは、PCで大ヒットしたからコンシューマでも、というケースがほとんどでしたが、最初からコンシューマを意識して作られたようなタイトルが出始めているのも事実ですね。エロは控えめで、ストーリーやゲームシステムに比重を置いた作品が増えています。

—本来ウリであるはずのエロをカットしてまで、コンシューマに移植するメリットは？

蓑口：コンシューマの移植タイトルに触れたのを機に、PCのほうへ来られるお客さまがけっこう多いんですよ。なので、メーカーさんがファン層を広げるという点では、出す意味はあると思います。

DVD-PGはどうなのよ？

—昨年あたりから"PS2でも再生できるエロゲー"としてDVD-PG（※2）が注目されています。評判はいかがでしょう。

蓑口：正直言ってあまり良くはないですね。PC用ソフトと違ってデータを保存できないのが泣き所で、そのためにやれることが限られてしまうんですよ。おそらく業界としては、新規ユーザーのための入門書的な位置づけを狙っているのでしょうが、まだそこまで浸透していないのが実情です。

—新進のジャンルにはほかに、3DCGを用いたタイトルもありますが、こちらはどうですか？

蓑口：個人的には注目のジャンルだと考えています。作っているメーカーさんはまだ少ないですが、グラフィックのクオリティはすごいですよ。コンシューマにも全然引けを取らないレベルになっている。それを上手くアピールしていけば、アニメ絵に嫌悪感を持たれているような人にもきっと注目してもらえるでしょう。

安定、不安、課題　エロゲーの展望

—最後に、エロゲーは今後どうなっていくと思われますか？　蓑口さんの考えをお聞かせください。

蓑口：この業界は多くのコアなファンに支えられているので、急速に衰退することはまずないと思います。ただ、だからといって安穏とはしていられない。現状維持を続けても、待っているのは先細りだけですから。新規ユーザーを獲得する工夫も必要だし、AVGに代わるジャンルの開拓も急務。次のステップに進むにはどうすれば良いのか。メーカーはもちろん、私たちショップの人間も含め、業界全体で考えていかなければならない問題は多いですよ。

profile
新岡優哉（にいおかゆうや）：取材でエロゲーに触れ、本気でウィンドウズマシンの購入を考えているフリーライター。マック一筋8年の自分にこう思わせるのだから、やはりエロのパワーは強し。

※2……正式名称はＤＶＤ-Players Game。ＤＶＤプレイヤーで遊ぶことができるゲームのこと。操作はリモコンで行う。

エロゲーに改革は必要か!?

国内エロゲー叙事

**○○ってメーカーがいて、○○が流行っているのがエロゲー
ある程度の想像はつくものの、実際のところはどうなのだろうか**

悪い誘いに乗らないように

参入メーカーが現れては消えを繰り返し、1本出してはいなくなることが多々あるのが、エロゲー業界である。2002年度もそれは例外ではなく、資料収集のためにタイトルを調べている最中も、サイトがなくなっているメーカーが数十社はあった。同人界から旗揚げして、商業用エロゲーを出す方もいるようだが、商業用は何かと制限も多く、水が合わずに同人界へと戻っていく方も少なくない。だがそんなチャレンジをできること自体が、エロゲー業界が魅力的だという一つの証明にはならないだろうか。コンシューマはリスクが高い。開発することはできても、販売までこぎ着けるには大手メーカーの力が必要になることがしばしばあり、さらに現在の市場傾向では新規参入など、よほどのことがない限り注目されることはない。

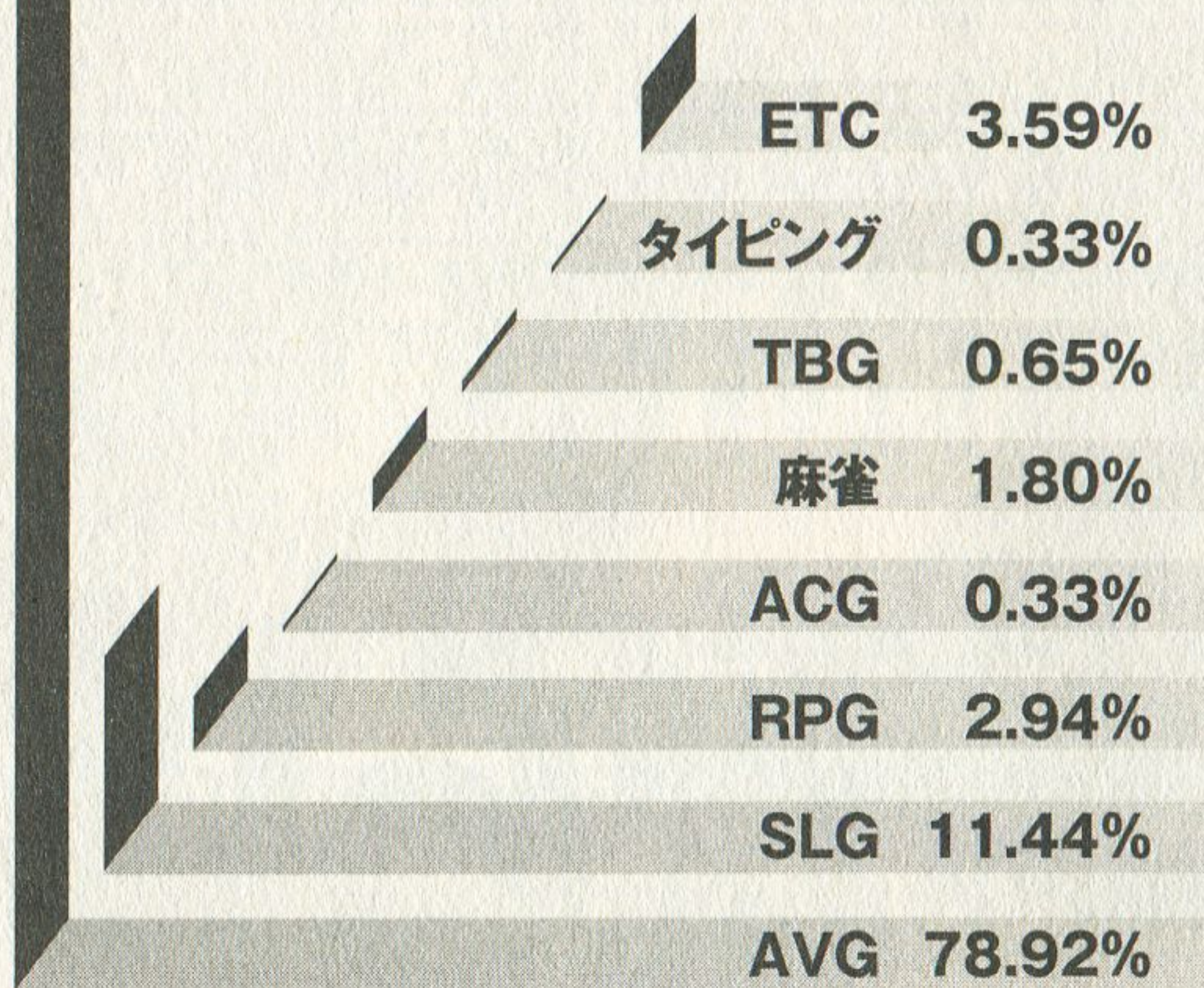
エロゲー業界にも、アリスソフト、エルフ、F&Cといった大御所から、Ｌｅａｆ、Ｋｅｙ、ねこねこソフトなどの設立数年の台頭格がいる。だが、決してこれらのメーカーの出すタイトルすべてが売れているわけではない。多少はブランド名の影響もあるのだろうが、それ以上にエロゲーとして必要な絵、シナリオ、エロのすべてがそろっていることが前提となる。それは最高の泣きゲーと称される『Ｋａｎｏｎ』のように、シナリオを重視したどんなに素晴らしい作品でも、後から発売されたPC全年齢版ではプレミア価格に発展しなかったことからも明らかだ。

『Ｋａｎｏｎ』といえばコンシューマにも移植されたタイトルだが、これを基準にすると今のエロゲーは純愛系と凌辱系などと使い古された分け方ではない、2種類に分けることができる。そもそも近年では純愛と凌辱を混ぜこぜにしたものも多く、この線引きはあいまいになってしまっている。

では何か？　それはコンシューマ移植を意識したものと、意識していないもの、という2つになる。'96年ごろから始まったコンシューマ移植により、エロゲーでありながらエロを抑え、エロ以外の部分、つまりキャラクターの魅力を前面に押し出し、美少女ゲームとして成立させやすいものが増えた。それは移植で生じるロイヤリティなどにより、利益を大幅に得たいという企業の戦略ではあるが、正直いかがなものかと思う部分もある。一応PCにおいてはエロが存在するが、最後に1シーンあるだけなど、移植狙いがミエミエの感が否めない。昔はそれが定番で、最後まで努力した結果にエロが待っているといえば正論だが、そんな優等生みたいな発言を今のユーザーは期待していないだろう。PCでやっている意味がないというのが本音ではないだろうか。エロが入れられるのに、エロくしないのは愚の骨頂だ。これは別に移植のせいでそうなったというわけではない。制作したタイトルがコンシューマにも対応できるのであれば、広く名前を知ってもらうためにも行うべき行為だとは思う。要はエロゲーを制作しているときは、その心構えと自覚が必要であ

エロゲーで次にくるのはどのような属性を持つ女性だと思いますか？
不良少女。（埼玉県　五代飛鳥）

2002年度 エロゲージャンル率

ジャンル	率
ETC	3.59%
タイピング	0.33%
TBG	0.65%
麻雀	1.80%
ACG	0.33%
RPG	2.94%
SLG	11.44%
AVG	78.92%

り、初めからコンシューマへの移植を意識して制作するべきではない、ということだ。企業として、より利益を得たいと気持ちは分かる。だがそれはすべてユーザーありきで得られるものだということを忘れてはならない。ユーザーを大切にしなかった結果はコンシューマ業界を見れば、一目瞭然なのだから、エロゲー業界にはユーザーフレンドリーを続けてもらいたいものである。

予想はできても数字までは……

移植以外に特に目につく点といえば、AVGが主流というエロゲーならではの特異性だろう。表を見ても分かるように、昨年のタイトルのうち、約80%がAVGである。前項でも触れた絵とシナリオを見せるうえで、最適なのがAVGにすぎないということが要因の一つとして挙がるが、それが全てとは思えない。ほかに考えられるものとしては、エロにいくまで長いものは好まれず、ゲーム性を追求した面白いものは作れないということにある。何げなく非常に失礼なことを言っている気もするが、実際にそうなのだから、仕方がない。それはエロゲーメーカーも自覚しているところではないだろうか。何より制作期間、スタッフともにギリギリの状態での制作が続く場合、SLGやRPGのように複雑なシステムを組みなおしている時間はないのだ。以上のことから、AVG一辺倒という今の形ができあがっているのだろう。

そして2番目はSLG。ギャルゲーでも当初は恋愛SLGが多かったこともあり、エロゲーにおいても妥当な位置と言える。予想以上に少ないと驚いたのは麻雀である。脱衣麻雀といえばエロゲーの定番であり、ゲームセンターでは今でも必ず存在していることから、エロゲーにおいてもそれなりの数を有しているのだと思い込んでいたのだが、RPGよりも少ないという結果には正直びっくりしてしまった。脱衣麻雀の場合、勝って脱がしてヤることだとしても、ゲームの部分は麻雀が補ってくれるのだから、キャラクターをのせるだけの流用で済む。移植をするよりもユーザーを納得させられる気もするのだが……。まぁこれも広く万人に楽しんでもらうために、麻雀を知っていることを前提にしてはまずい、そのための難易度調整も難しいという制作者側の判断もあり、廃れていったというのが実情だろう。キャラクターをのせるのであれば、ファンディスクで充分というのも要因としてはあるのかもしれない。実際、人気のあるエロゲーはほとんどがファンディスクになることからも、この推測は正しいのではないだろうか。

これからについては、AVG主流であるという動きは今後も変わらないだろう。より凄いエロ(!?)が登場することもないだろう。はっきり言って何も変わらないのだと思う。しかしエロゲーにとってそれがベストであれば、無理に変化を加える必要がないほど安定しているということだろう。

profile
大塚雄二(おおつか・ゆうじ):最近はWindows95に対応してないものが増えてきて、悲しい限りの化石PC持ちライター。そろそろPCの買い替え時期が到来したということでしょうか。

エロゲーで次にくるのはどのような属性を持つ女性だと思いますか? ひきこもりとか囚人とか、政治家とか。(大阪府　藤岡賢一)

巻頭特集総論

エロゲーならば エロを突き詰めろ!!

メーカーが道を間違わなければ エロゲーの需要が絶えることはない

近年は低迷、停滞気味とはいえ、エロゲー市場はまだまだ元気なのかもしれない。それは、参入メーカーがあとを絶たないことからも分かるように、コンシューマよりも夢を見ることのできる市場だということが大きな部分を占める。コンシューマより制作費がかからない、ということが基本的な要因として挙がるが、どうもそれだけではない気がする。それは何か？を考えたときに、次のことが思いあたった。たとえば、コンシューマの場合、RPGの代表格は『FF』、『DQ』である。どちらもFC初期のころからリリースされているタイトルだが、その人気はPS2へとハードが変わった今も変わりない。ACTでいえば『真・三國無双』だろうか。何が言いたいかというと、コンシューマにはジャンルごとに、代表的なタイトルが決まっており、売れるものを作るためには、そのタイトルに似通ったもの、またはそれに匹敵できるだけの新たな要素を提示しなければならない。だが後者の場合は、読み違えることが多く、たいていのメーカーは前者を選んでいる。これがコンシューマの流れになるのだろう。

ではエロゲーはどうかというと、P32～33の表にあるように、8割以上がAVGである。ここまでくると、AVGの代表格というよりも、純愛系、陵辱系、鬼畜系……に分けた、代表格が決まってくる。さらに言えば、どういう分け方をするにせよ、まずエロいことが前提となる。中には、普通（この場合は純愛系）のものを好む方もいれば、陵辱系のように少し歪んだものに興奮する方もいる。エロを求める嗜好には際限がないのだ。新しいエロというのは難しいかもしれないが、コンシューマと違い、エロゲーに求められるのは実用性である。初めに新規参入も多いと言ったが、これを提示できず、1本リリースして消えたメーカーも少なくない。

売上げで見れば、2001年度と2002年度では、上位タイトルの本数が倍近く違うから、エロゲーは売れなくなっている、という言葉をよく聞くことがある。しかしそれも、新規参入メーカーの数を考えれば、売上げ上位だけを見て売れていない、とは言えないのではないだろうか。ただ一つだけ危惧することがあるとすれば、P8～11で株式会社キッドの恩田氏が言っていたような、コンシューマ移植を意識したエロゲー制作という部分である。オリジナルのエロゲーがエロさを抑えるというのはあまり喜ばしいことではない。確かにP22～25で述べているように、エロさだけがウリではないということを示したいのは分かる。だがPCで売っているのは、あくまでエロを主としたゲームである。エロゲーメーカー各社には、PCという、せっかくエロを入れられるフィールドで仕事をしているのだから、とことんエロチシズムを追求していってもらいたいものだ。

（編集部）

合い言葉はBee!

僕らは陽気なBeeメイツ!

エロライトノベル業界(←狭い業界)をぶっちぎりで大独走する二次元ドリームマガジン! なんと、次号はドラマCDが付きます! 今度は耳からアナタの脳髄を刺激するうぅ!

- 特集その1 今回もカラーイラスト付きのエロ小説があります!
- 特集その2 ゲーム『サンダークラップス!』体験版付き! しかも音声付き!(予定)
- 特集その3 小説『サンダークラップス!』のドラマCD。もちろんエロエロ。
- 特集その4 ダメなオタは何をやってもダメ『だめんず・お~た~』復活!
- 特集その5 エロモンスターをゲルゲット! ゲームに見る美少女モンスター特集!

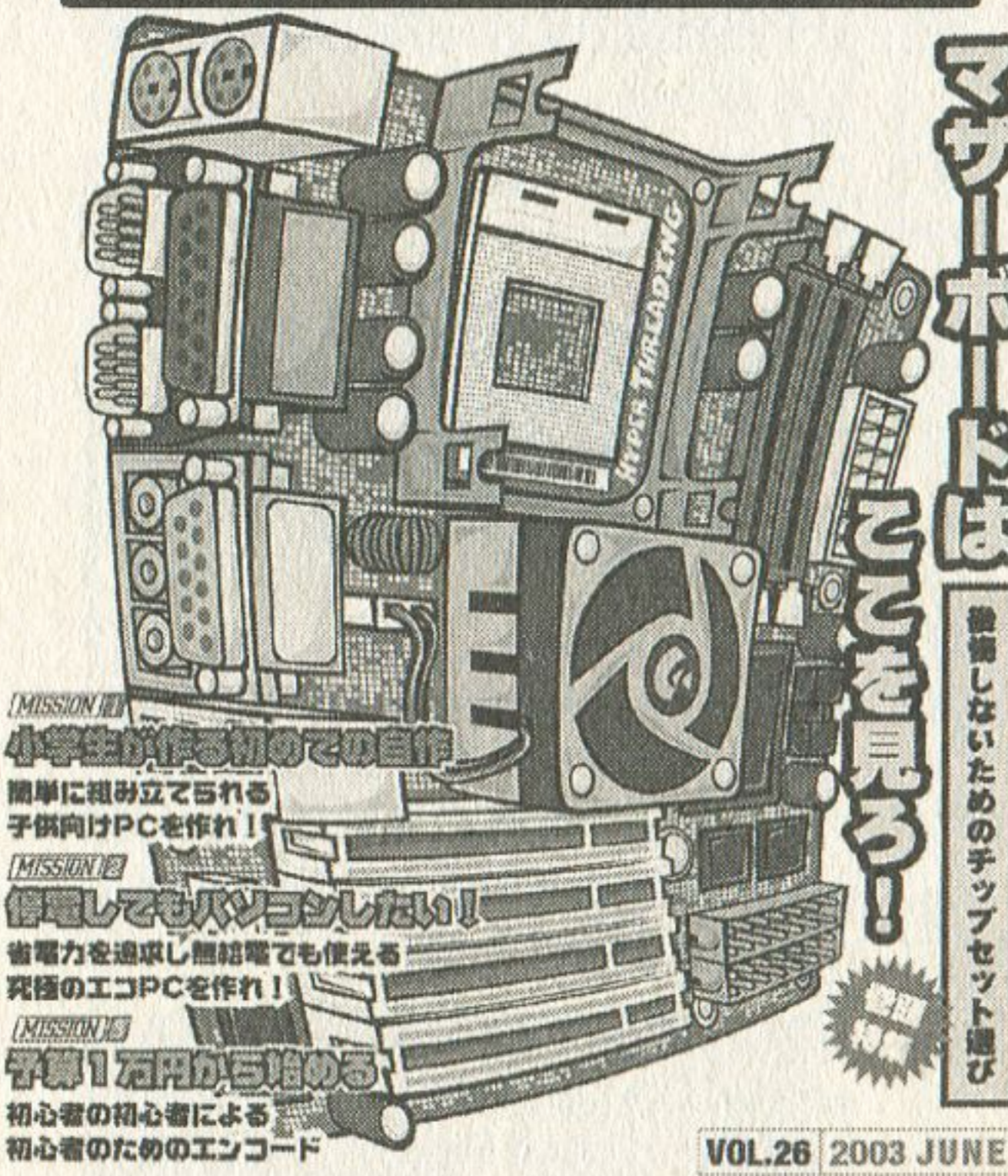
二次元ドリームノベルズ88弾
『魔法少女沙枝』好評発売中!

二次元ドリームマガジン
2D DREAM MAGAZINE

Vol.11
6月中旬
発売予定!
定価:990円
(税込)

公式サイト◆http://www.microgroup.co.jp/novel/

隔月刊

PC自作派
LET'S DO IT YOURSELF

Vol.26

A5判 132ページ/定価980円(税別)

好評発売中!

巻頭特集

マザーボードはここを見ろ!

後悔しないためのチップセット選び

マザーボードの性能を決めるのに大きく左右するのが搭載されているチップセットだ。いくら高性能のCPUを導入しても、それを100%発揮できなければ高いお金を出す意味がない。チップセットを見極めて、理想のマシンを組み立てろ。チップセットだけでドドーンと30ページの大型特集!

■MISSION1 小学生が作る初めての自作
簡単に組み立てられる子供向けPCを作れ!

■MISSION2 停電してもパソコンしたい!
省電力を追求し無給電でも使える究極のエコPCを作れ!

■MISSION3 予算1万円から始める
初心者の初心者による初心者のためのエンコード

その他、連載陣をはじめ読み物もページ増でさらに充実!

編集 発行 株式会社マイクロマガジン社 〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
TEL:03-3206-1641(販売) FAX:03-3551-1208

1分でわかる

今号のゲーム業界の動き

2003年3月中旬～5月中旬

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング!

3月

18日　マイクロソフトが、欧州でのXbox Liveの正式サービス、ならびにXbox Liveスタータキットの販売を開始した。

24日　ビクターインタラクティブソフトウエアが、3月31日をもって、マーベラスエンターテイメントおよび関連会社に株式すべてを譲渡し、マーベラスエンターテイメントの子会社となることを明らかにした。

27日　タカラとアトラスが、資本業務提携を行うことを発表。

31日　ソニーが4月1日付の役員人事において、現SCEI代表取締役社長兼CEOである久夛良木氏が、ソニー執行役員副社長に就任することを明らかにした。

ナムコは、家庭用ゲームソフトの開発子会社である「株式会社ナムコ・テイルズスタジオ」を日本テレネットとの共同出資で設立し、本年4月1日から営業を開始することを明らかにした。①

4月

2日　ハドソンと韓国大手のネクソンは、ハドソンが著作権を持つ『ボンバーマン』を、ネクソンが一部利用できるライセンス契約を締結したことを明らかにした。

7日　任天堂が、2003年3月期の連結最終利益が、2002年11月の予想である800億円から、前期比38%減の660億円に下方修正したことを発表。

10日　マイクロソフトが欧州においてのXbox販売価格を、現行の約250ユーロ（約3万2000円）から、199ユーロ（約2万6000円）にすることが明らかになった。②

14日　SCEが、DVD－R/RWとDVD＋R/RWメディアに対応した、新型PS 2「SCPH-50000」を5月15日に発売すると発表。

17日　ナムコが、10月にサミーと事業統合する予定であるセガに、合併を申し入れたことが明らかになった。

21日　セガが米マイクロソフトから、非公式に株式の一部譲渡を打診されたことを明らかにした。

22日　公正取引委員会が、プロ野球選手のゲームへの商品化許諾権を独占し、他社タイトルに対し不当に妨害を行った疑いがあるとして、コナミに対し警告を行ったと発表。

23日　ナムコが、人気コミック「スポーン」の著作権を保有している米Todd McFarlane Productions Inc.とのキャラクター相互利用について、業務提携を行ったことを明らかにした。

24日　SCEが欧米中心に販売数が増加したとして、2002年度のPS 2の生産出荷台数が前年度より445万台増の2252万台になったと発表。

5月

1日　ナムコがセガに対して、5月9日を期限に合併への意向を確認する書面を提出したことを明らかにした。

8日　セガが10月に予定していた、サミーとの事業統合を見送る方針であること、およびナムコからの合併提案の件に関しても、撤回することを決定した。③

① 昨年はさまざまな動きを見せた『テイルズ オブ』シリーズですが、子会社設立による新たな動きがあるのでしょうか。

② 国内発売から1年数ヶ月が経過したXbox。海外ではいろいろと動きがあるようですが、日本では沈黙状態が続いてます。

③ セガバンダイの悪夢再び。結局、当初うわさされていたとおりの形で落ち着いたということでしょうか。

大学で講義されるゲーム

2003 July

TVゲームの作り方真剣に教えてます

創造性が重要なゲーム開発だが、やはりノウハウというものがある。それらを真面目に研究し、伝えようという動きは世界中であるのだ。

全世界で進行するゲームと大学との接近

東京大学で、この4月から大学院情報学環に、馬場章助教授を中心とする産学共同の「ゲーム研究プロジェクト」が組織され、ゲームを学問化するための枠組みの模索が始まった。

そこで提供される授業として、教養学部の1～2年生を対象とした全学自由ゼミナール「ゲームデザイン&エンジニアリング論」が開講されている。講義は、鈴木裕氏（セガ）、岩谷徹氏（ナムコ）、宮本茂氏（任天堂）など、ゲーム産業を発展させてきた人たちによるもので、規模の大きな試みとなっている。研究プロジェクトは、この講義を通じて、ゲームの研究領域をはっきりさせていくことを最初の目的としている。

世界的な潮流の大学とゲーム産業の接近

昨年末から急速に、大学でもコンピュータゲームを扱おうという動きが生まれつつある。

昨年11月に大阪電気通信大学を中心に、コナミの協力を受けて開始された「ゲーム学会」と、同大のゲーム学科の設立を皮切りに、1月には、情報処理学会ゲーム情報学研究会の主催による、ゲームも含めた新しい学会組織「エンターテインメントコンピューティング」もスタートした。

また、4月から、立命館大学大学院先端総合学術研究科ではファミコンの生みの親、任天堂の上村雅之氏を客員教授に迎え、細井浩一教授を中心にゲームを扱った授業が開始されている。

ただ、この状況は、海外に比べると、決して早いわけではない。すでにカルフォルニア大学、カーネギーメロン大学といった、アメリカの有名大学でもゲームの専門的なコース設立の動きが2年前あたりから始まっている。

特に有名なのが、マイクロソフトと提携して進められているマサチューセッツ工科大学の「Game-to-Teach」プロジェクトで、2年間掛けて、最新のソフトウェア工学的な手法も使いながら、10タイトルの実験的なゲームタイトルの開発を進めていくというプロジェクトだ。すでにプロジェクトは2年目の後半に入っており、今年8月に最初の研究成果が明らかになる予定だ。

また、ゲームとCGの教育に絞ったシアトルのデジペン工科大学では、200人の定員に対して、全米から2万人もの応募があり、ゲーム教育への高い人気ぶりを示している。全米の大学への広がりは、'60年代に映画学部が多数生まれ、'70年代にルーカスやスピルバーグを輩出した頃の状況に似ていると言われている。映画学部の存在は、現在まで、ハリウッドの発展を支える人材が継続的に登場す

「Games-to-Teach」プロジェクトのサイト

る重要な源になっている。

段々とゲームそのものもきちんとした方法論が積み上げられていき、それが大きな効果を生み出す。アメリカの産業が成功していくための基本的な条件を整えつつあると言ってもいいだろう。

アメリカのTVゲーム市場は、昨年1兆2000億円を越える過去最大の売上げを記録している。ITバブル崩壊後も、あまり影響を受けていないことが、この動きを支えている要因となっている。

そして、この動きはヨーロッパにも広がっており、フィンランドのテンプル大学など多数の大学で専門コース設置が進行している。

さらに、DiGRA(デジタルゲーム研究協会)という国際学会もすでに立ち上がっていて、昨年6月に第1回目の国際学会をテンプル大学で開催し、今年は11月にオランダでの開催を予定している。

さらに、ゲーム開発を国策化している韓国では、すでに22大学の学部学科でゲームを専門とすることができ、7つの大学院で修士号も取得できる。中国でも、政府がバックアップしたうえで、ゲームに関する大学の教育機関の整備が始まっている。

ゲームと教育機関との接近は、世界的な潮流となっている。むしろ、日本国内の動きは、遅れていると言っても過言ではない。

産業と教育界をつなぐIGDAの存在

このゲーム産業と大学との連携の動きに大きな役割を果たしているのが、ゲーム開発者による国際NPOのIGDA（国際ゲーム開発者協会）の存在である。IGDAは、ゲーム開発者個人を対象とした組織で、ゲーム産業の発展と、メンバーの専門知識の向上を目的として基本的にボランティアで活動している。現在、全世界にメンバーは約4000人で、アメリカの主要都市はもちろん、ヨーロッパ、アジアなどに約80カ所の支部を持つまでに急成長している。

IGDAは、3月4～8日に米サンノゼで行われたゲームディベロッパーズカンファレンス2003（GDC）の期間中の2日間、第2回IGDAアカデミックサミットを開催している。150人ものゲーム開発者と教育関係者とが集まって、ゲーム産業との連携についてディスカッションを行う大きなイベントだ。

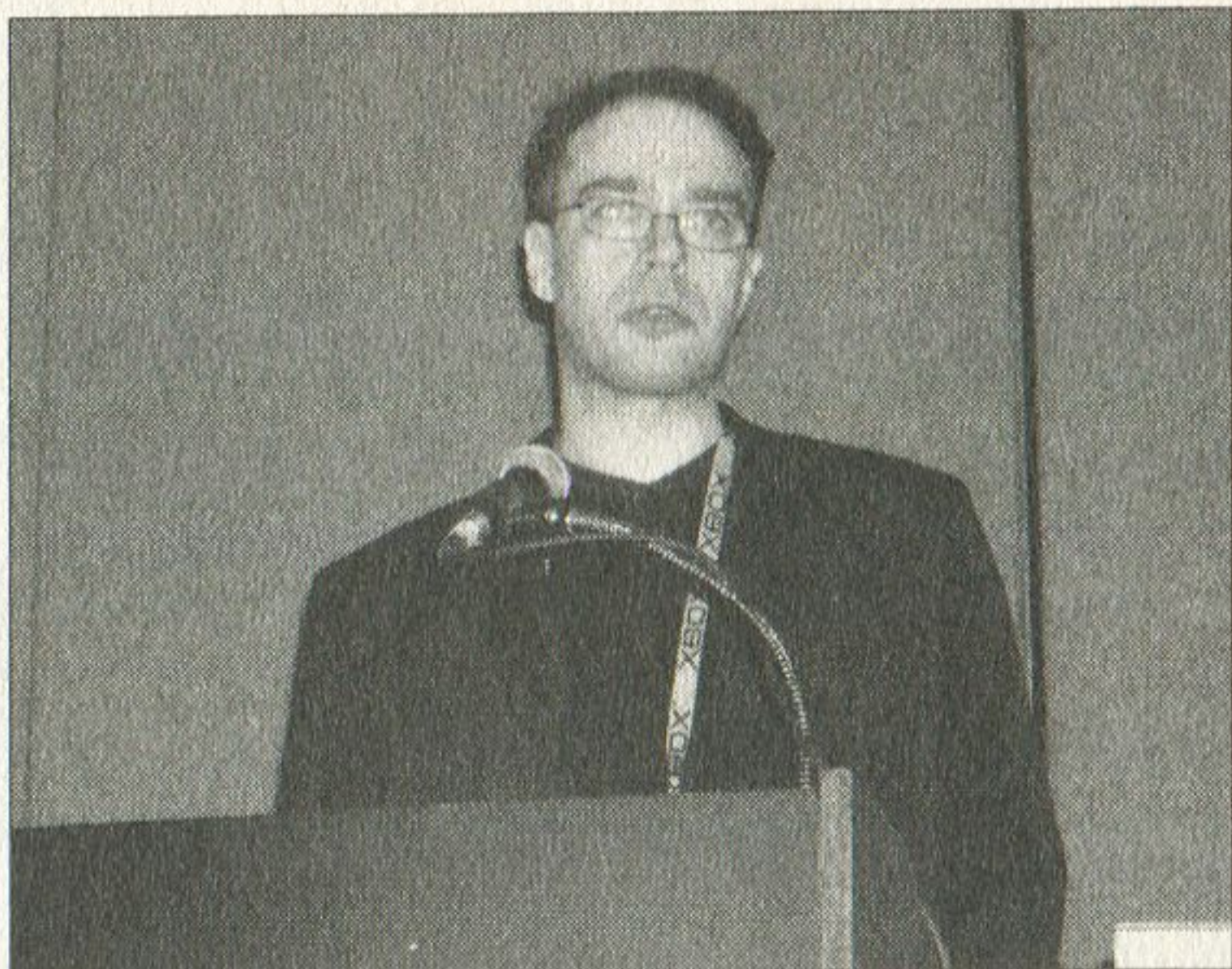
IGDAアカデミックサミットの様子

それを主催するのは、IGDAに幾つもある委員会組織の一つでもある教育委員会。委員長は、E3で大きく話題を集めた『Deus EX』のプロデューサーで、アメリカで最も尊敬を集めているゲーム開発者でもあるウォーレン・スペクター氏だ。

彼は、教育委員会を設立した理由として「現在のゲーム産業の教育や人材発掘方法に必ずしも満足していないためだった」と言う。

「今は、ゲームオタクを中心に採用をしてきていますが、業界が成熟するうちに、今後必要になってくるのは、もっと文学や心理学といった一般常識を理解している人になってくるでしょう。また、ゲームが研究されてくることによって、ゲームそのものをもっと違った視点で見ることができるようになっていきます。それが、新しい客層を作り、もっと新しいゲームを生み出すことになると期待しています」

ウォーレン・スペクター氏

教育委員会では、どのような研

究や教育の領域を設定するべきかという「カリキュラムフレームワーク」を作成し、PDFファイルとしてインターネット上で公開している。これは『シム』シリーズのウィル・ライト氏など実際の開発に携わっている人たちの意見が反映されて作成されてきたもので、どんどんアップデートが繰り返されてきている。多くの教育関係者が参照している重要な参照文献の一つだ。

　また、DiGRAは、もともとが、IGDAアカデミックサミットに刺激を受けて設立されたという経緯もある。第2回アカデミックサミットでは、会長のフランス・メイラ教授が、ヨーロッパの教育機関の状況について解説をする講演を行っている。

フランス・メイラ教授

求められる日本の存在　ゲームの未来

　とはいえ、接触が始まったことで、ゲームと学問との距離が急に縮まるわけでもない。スペクター氏も、お互いに話している言葉がまるで宇宙人の会話であるかのようにまったく違っていて、共通の言葉がないことを大きな問題としている。ゲーム開発のブラックボックス性に対して、少しずつ具体的な定義が与えられていく作業はこれからだ。

　そして、決して日本が欠落しているわけではない。DiGRAの旧ページでは「パックマン」がロゴマークに使われていた。フラン氏は『パックマン』に出会ったときのインパクトから、「大学の保守性を破壊する象徴」とまで述べている。

　また、IGDAは、日本では東京に支部を持っている。昨年4月に活動を開始して以来、筆者自身が運営にかかわってきている。東大ゲーム研究プロジェクトに参加しており、ゲーム講義のコーディネイト作業に深く関わっている当事者でもある。日本もまた、いや応なく国境を越えてくる新しい潮流の中にあるのだ。

IGDA東京のサイト

　過去、日本では、アニメやマンガといった国際競争力を持っている分野のメディアでも、大学という学術的な枠組みの中に定着していない。現場と個人のたゆまぬ努力によって来た面が強い。

　ただ、ゲームが、アニメやマンガと大きく異なっているのは、急激な進歩は進行中であり、開発プロジェクトそのものの大規模化も進行しているといった、開発環境の変化である。ソフトウェア工学などで要求される専門領域の水準は高まっている。また、MMORPGなどでは、心理学などのまったく新しい領域の知識が求められ始めている。今後のゲーム開発のためには、大量で幅の広い専門知識が必要で、過去のように単独の企業のノウハウでは、すべての領域に対処できなくなりつつある。

　日本が今世紀もゲーム産業の王国として、ハリウッドのように発展を維持し続けるためには、企業を越えた教育機関との連携が必要な状況に直面していると言える。

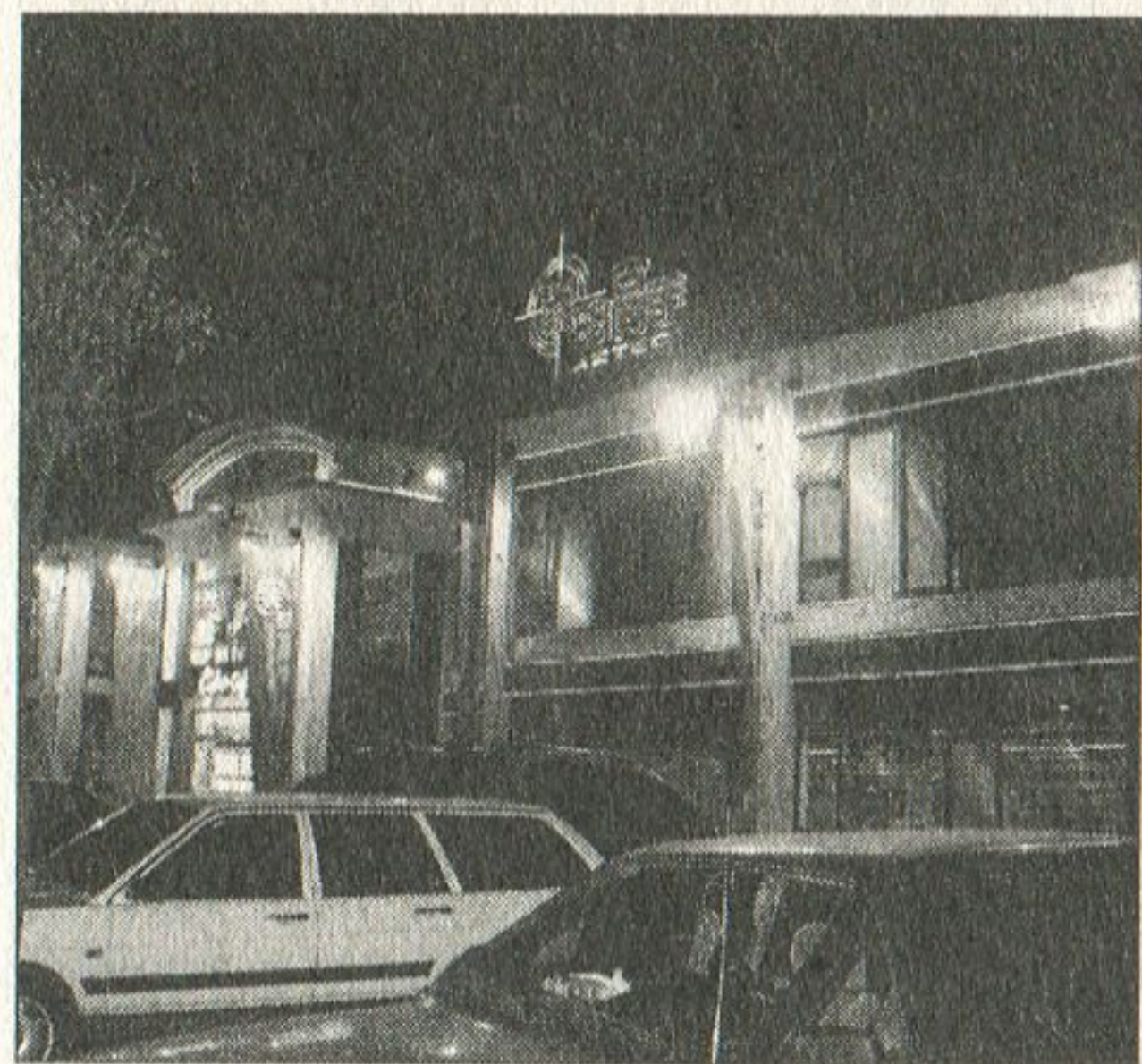
　日本でどのようにゲームが学問として定着していくのか？　そのプロセスは日本のゲーム産業の未来にかかわる大きな問題だと言える。

profile
新清士
しん・きよし
メディアライター。ゲーム開発をターゲットとした書籍を取材・執筆中。IGDA東京支部チャプターコーディネイター。

大中華圏ゲーム事情（怒涛の上海編）

「SARS」による危機的状況が続く中国、幸運にもほぼ無傷な状態を保つ上海をさっくりリポート!!

上海のネットバーは今……

Hello! Andyです!! 中国と言えば「SARS!!」という位、深刻な伝染病が大流行している昨今ですが、その中でも比較的(?)安全地帯と言えるのが上海。ここが深手を負う前に一気に取材を敢行してまいりました。「戦略高手」は上海にあるネットカフェの中でも最大手。通常1時間2～5元といわれる相場の中でも、ここは破格の12元です。それでもカフェ内はほぼ満室といった状況で、上海人のネットに対する興奮はいまだ収まっていません(取材当時)。

約40台のPCにビッシリ人がいる大音響コーナーでは、ほとんどの方が『カウンターストライク』に熱中しています。しかも、プレイしている方のほとんどは帰宅前のサラリーマンたち。さながら、日本で『バーチャファイター2』が出たころのアーケードに群がるサラリーマン、とでも言えるのでしょうか。「帰宅前に仲間たちとこれでストレスを発散するのさ!」とは、王さん(34)の談。「いつもこの八人で仕事が終わった後、1時間ぐらいここで遊んでから帰るんだよ」と、左手のビールをグビッとひと口。酒もタバコも全てOKという、日本のネットカフェよりも寛容な環境下、電脳テロリスト対戦に没頭しているのでした。

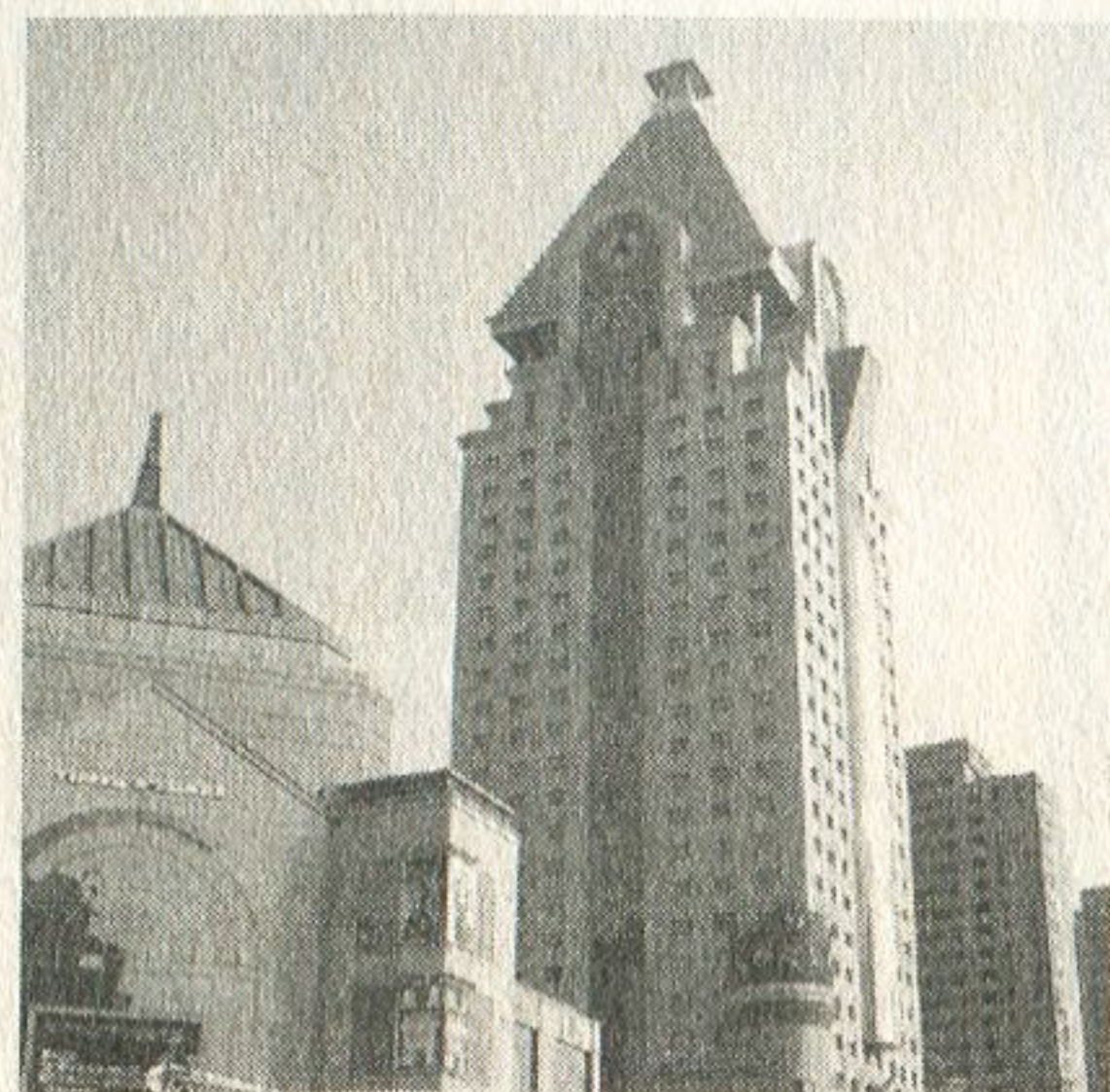
戦略高手前。真夜中でもネオンでギラギラ。

中国ゲーム首都、上海でゲーム会社訪問しちゃいました!

盛大ネットワーク

上海で有名なゲーム会社と言えば、盛大ネットワークだ。彼らが中国で運営している『傳奇』の人気はあまりにも有名。一年で掌握したチャイニーズドリームはまさに中国ゲーム業界での伝説の創立者と言ってよいだろう。この成功について、盛大ネットワークの日本担当者、馬さんに聞いてみた。

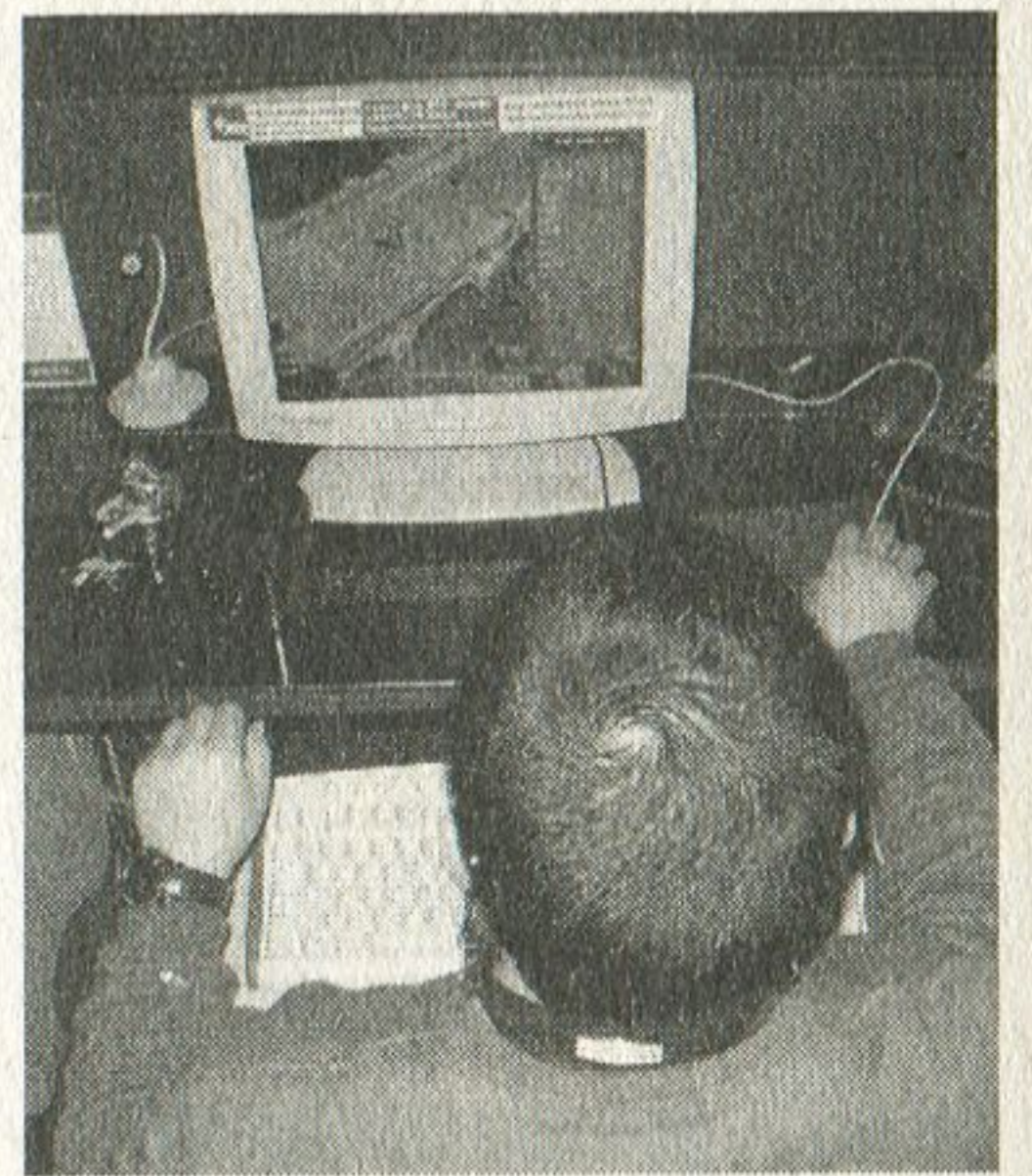
「ローカリゼーションには苦労しました。ゲームに現れるアイテムを、かっこいいとユーザーに言ってもらえる名前に変えたんですよ!」ユーザーサービスについては、「上海のゲームマスターと韓国開発側で継続的にコラボレーションを行ったわ。こちらで発案した企画イベントをしっかり行えるか確認するためにね。やはりユーザーのニーズを把握して、それを現実化できるように開発側と協力したことが今の成功につながっているのではないかしら?」

馬さんは来日経験がないにもかかわらず、日本語が非常に流暢。「海外の企業作品を弊社で受け入れるわけですから、当然ですよ」と馬さんはきっぱり。サイバーステップに続き、ボーステックが盛大ネットワークを通じ『銀河英雄伝説オンライン』を中国展開することが決定した。外国語が流暢なスタッフの配置など、海外からの企業への対応が、今後も継続されるであろう海外企業とのコラボレーションをより強化していくのだろう。

盛大オフィスが入っているビル。なかなかバブリーでステキ。

日本よりもベタな上海のオンラインゲーム商売

一方、反対側の「安静房」は約40台のPCがすべてキュービクルで仕切られ、音源はヘッドフォンを通して聞くルールと、より日本のネットカフェに近い環境になっている。占用率は少し低く、70%程度。そんな中、ついに見つけたMMORPG暦1ヶ月という徐さん（38）。「いや〜、やってみると面白いよ」とさらりと言ってのける。プレイしているゲームは昨年11月に中国上陸を果たした韓国ゲーム『MU』（中国名：『奇跡』）だが、明らかに1ヶ月で、成しえるレベルには思えない。「実はこのキャラクター買ったんだよ」「はっ⁉」「4000人民元だよ」

王さん。今度はタバコを片手に。まさにインベーダー喫茶最盛期といったところです。

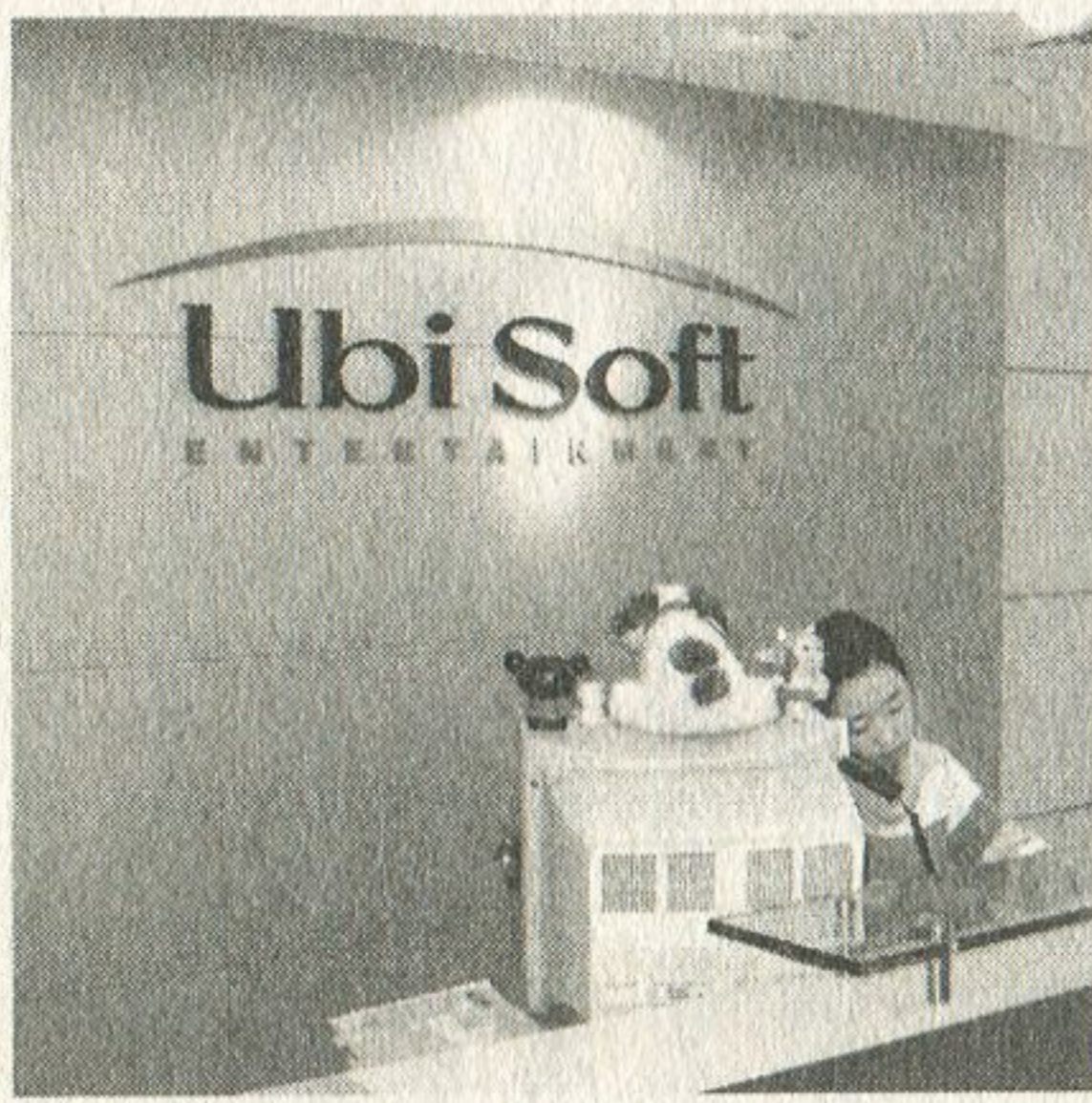
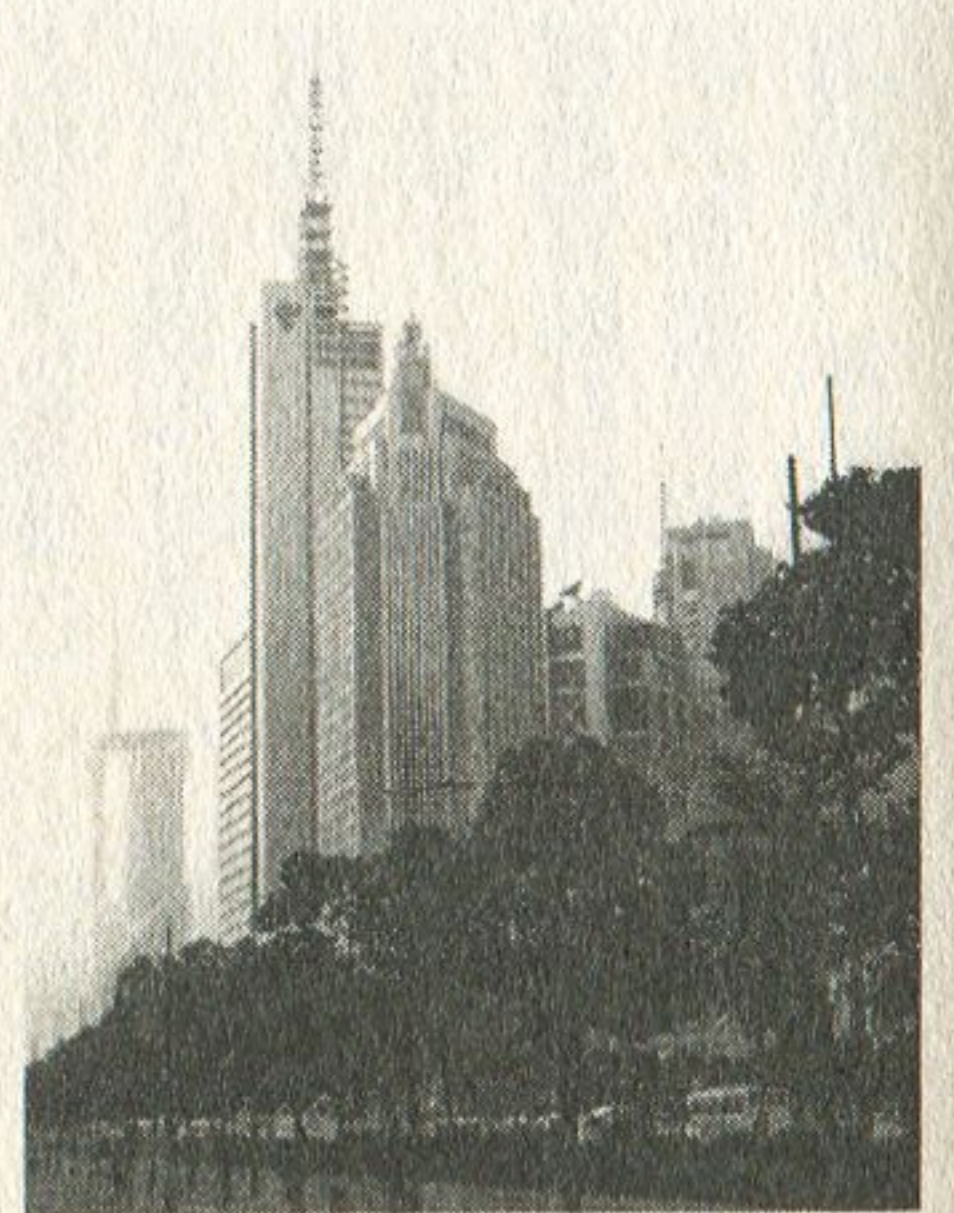
4000元といえば、大卒レベルのエリート社員が1ヶ月に稼ぐ給料である。「仕事で忙しいから、暇のある方にバイトでプレイしてもらってるんだよ。だからいまはこんなに強いよ。見て‼」韓国ではやっている、ゲームアイテムの実売が中国でも……などと思いながら、もう一人の『奇跡』プレイヤーをチェック。「面白い？」との質問に、「うん。すごく儲かるよ！」続けざまに、「僕も苦労してここまで強くなったんだ。この能力を必要としている方はオンライン上にたくさんいる。僕はただ、その需要に答えているだけさ。当然代価をもらってね」うーん。仮想空間にも需要と供給が……って、いまさら経済の勉強をしにきたんじゃないんだけど！

『奇蹟』プレイ中の徐さん。

profile

陳国中（ANDY・CHEN）：米国生まれのアジア系サブカルライター。マレーシアの海賊版は最高。この前も「ロード・オブ・ザ・リング」を観ながら「おい、頭どけろよ‼」と思わずどなっちまったって、なんでDVDで観客の頭気にしなきゃいけねえんだよ！

Ubi-Soft上海（育碧軟件）

本来、海外からの開発子会社は営業活動をしないのが通例。でもUbi-Softは例外。彼らは『傳奇』の販売促進を手がけていた。いまは香港企業GAMEONE開発のオンラインゲーム『古龍群侠傳』（以下『古龍』）の運営代理をしている。『古龍』と言えば、GAMEONEが魂込めて開発した目玉商品。それを中国で売るという大役を得たUbi-Softはその理由をこう分析する。「MMORPGを中国で成功させるには様々な配慮がいるんだ。クレジットカード使用がほぼ不可能な国情では、オンライン電子取引は理想的じゃない。だから、既存の流通システムを使わないといけない。だから、プリペイドカードを使用する。GAMEONEからもらったパスワードを、カード印刷業者に渡し、一枚一枚に刷り込んでもらう。大変なのはここからで、一旦カード会社から納入されたプリペイドカードを流通網に流さないといけない。ここで僕たちの強みが出る。いままで、PCゲームを様々な手法で売って来たからね」「で、肝心な『古龍』のゲームプレイは？」という質問に対しては「設定はいいんだけどね！」とグサリ。「でもこれからも我々の営業力でカバーしていくよ！」

自ら取り扱う商品を批判しながらも、自社の能力を積極的にアピールする中国企業。その躍進を見守る価値は十分にある‼

Ubi-Soft正面玄関。さすが外資系。上海の中でも雰囲気はフランスです。

現代上海の代表と言える高層ビル

profile

DRAGONWAR1（どらごんうぉー・わん）：現在中国放浪中の英語のなんでも屋。上海に何かおもしろいモノ、ギャジェットがあるという情報は、dragonwar1.yahoo.co.jpまで。

緊急レポート!!

“Q”対応のゲームボーイプレイヤーが突然に発表された!?

Text by 里内武志

GBAとGCのつながり、その可能性に“Q”の姿は見えてこない。果たして“Q”には未来があるのだろうか？

4月中旬。松下電器のHPの中にあるサポートコーナーに奇妙な文章が掲載された。「お知らせ」と書かれたその内容は「任天堂から発売されているGC用ゲームボーイプレイヤー(以下GBP)は当社のSL―GC10では使用できません。現在、弊社ではSL―GC10用のGBPを販売方向で開発を進めております。発売時期等については、決定次第あらためて当HPにてお知らせさせて頂きます」という旨を伝えるものだ。

〝SL―GC10〟という社内型式番号をそのままHPに、それもサポート対応のページに記載してしまうこと、〝販売方向で開発を～〟などの表現が、いかにも技術系というか、日ごろ社内業務に専念している担当者が書いた文章そのもの、と想像させてしまうが、このような文章がそのまま掲載されてしまうことに、今回の問題の複雑さが見え隠れしているのだ。

ソフトが判っていない松下？

その〝今回の問題〟に入る前の〝おさらい〟として。〝SL―GC10〟は、任天堂のGCと同等の機能を持ちながらDVD再生能力をも併せ持った松下電器の【DVD GAME Player〝Q〟】のことであるが、〝Q〟そのものは、松下電器がGCの開発に技術協力をしていることの副産物(？)として販売されているマルチプレイヤーとも言える。PSが登場する半年ほど前＝'94年の春に松下電器が華々しく発売をした〝3DO〟という32ビット／CD・ROMプレイヤーがあった。舌を出して驚いた顔をしているアインシュタインのおなじみのビジュアルをメインにした派手なプロモーションとともに、家庭用エンタテインメントプレイヤーの文字通り〝先駆け〟として発売された〝3DO〟は、当時隆盛を極めていたSFCなどとの差別化を図るために〝テレビゲーム〟などという低レベル(？)のソフトを動かすための機器としてではなく、〝家電の松下〟が満を持して発売する「何でもできるマルチメディア・プレイヤー」として登場した。しかしながら、その「何でもできる～」といった打ち出し方が、逆に「何ができるのか判らない～」から「何もできない～」になってしまい、〝ゲーム専用機〟というスタンスを明確にアピールしてきた後発のPSにアッサリと抜き去られてしまったことは記憶に新しい。当時、家庭用ビデオの標準規格として世界市場の制覇を果たしたVHSの後継＝次世代AV機器の標準規格として松下電器を中心に提唱されようとしていた〝3DO〟も約一年で、あえなくついえてしまったのだった。

一方、松下電器の永遠のライバル＝ソニーが発売したPSは、スタート時期こそ「素人に何がわかる」などと揶揄されていたものの、それまでのテレビゲーム業界＝任天堂が築き上げてきたルールをことごとく覆すことで快進撃を続け、今日のPS2につながることは言うまでもないことだろう。

「ソフトが判っていない松下」などと言われ続けてきた汚名を返上しようとしたものの、さらにその〝定説〟を肯定してしまうどころ

か、ライバル＝ソニーに同じ分野において名を成されてしまいそうな危機感の中、松下電器は捲土重来を期して〝3DO〟の後継機の開発に着手していたのだ。開発名称＝M2と呼ばれていた〝プレイヤー〟ではあるが、（ソニーに対してのけん制のためなのか）早くから〝その存在〟は公表されてはいたものの、〝日の目を見ることはなかった〟のである。

しかし、同業社のライバルでもある東芝がソニー（PS）と、NECがセガ（DC）とともに、それぞれコンテンツビジネスに触手を伸ばしているのを横目で見ながら、【ハードウェア（機器＝箱）の時代】から【ソフトウェア（コンテンツ＝中身）の時代】に確実に移行することを認識していた松下電器は、任天堂との提携に〝その活路〟を見いだそうとしたのだ。そして'99年春、映像機器／コンテンツビジネスの包括的な業務提携に両社が合意し、今日の〝ゲームキューブ〟、〝Q〟が誕生することになるのだ。余談ではあるが、両社の提携発表から数十日後に、前述した〝M2〟の関連ビジネスを推進していた松下電器の関連子会社が終息したことはほとんど知られていない事実である。

“Q”の本体を見て判る通り、通常のGBPを装着するには脚がじゃまとなる。

蜜月と分裂 渦巻く思惑

一昨年の9月にGCが登場し、その数十日後に〝Q〟が登場することになるのだが、その後も目に見える範囲だけでも両社の関係には、松下電器のオンラインショッピングサイトでの任天堂関連商品の販売、昨秋に完成した〝パナソニック・センター（有明）〟の施設内での〝任天堂コーナー〟の設置、また同施設内で【むげんのチケット／配布イベント】が開かれ、正式に発表された、松下電器が中心になり提唱している民生用デジタル機器のメモリー＝SDカードを使用したGCのメモリーカードなど、両社の関係は（はた目には）良好のように見受けられた。しかし、昨年末に任天堂が〝GBP〟を発表した際に〝Q〟への言及はなく、私が最初に気にした点も【GBAとGCがつながる（〝連動と融合〟）ことによって実現する〝新しい遊びの世界〟】という〝夢のような世界〟からはかけ離れた、「あれっ、〝Q〟に付けられないのでは？」ということであった。知っての通り〝Q〟の底面にはGCと同様にいくつもの端子が並んではいるものの、短いながらも4本の脚があり、GBPはそれらにぶつかってしまうために〝Q〟への装着ができないのである。〝Q〟はGCとの〝完全互換〟をうたった機器である。創業以来80年余り、顧客対応において多くの企業の中でも群を抜いて優れた評価を持つ松下電器は〝この事実〟にどのように応えるのか？　ということに注目をしていたが、同社は一向に動く気配を見せなかった。【Qの販売実績（＝不明、10万台前後？）】や【ゲーム機器という特殊性】、【任天堂の独走？】などのことから、松下電器は〝Q〟を見捨ててしまうのだろうか？

かつて任天堂はソニーとの間で新聞発表までされていた業務提携／新製品の共同開発を一方的にほごにした経緯がある（結果、PSが誕生する皮肉なオマケ付きの話ではあるが）。

ソニーに対してスクラムを組んで対抗しようとしている両社の提携が中途で〝分裂〟してしまうのか、という危惧を覚えたのだった。その矢先、冒頭のHPの掲示につながるのであるが、今回の発表文では詳細を伺い知ることはできない。いつ、いくらで発売されるのか？　どのタイミングで発売の正式発表があるのか？　GBPが発表されてから4カ月。突然に、奇妙な形で発表された〝Q〟対応のGBPの背景には、任天堂と松下電器という2つの巨大企業の思惑が見え隠れしているのだ。

profile

里内武志（さとうち・たけし）：宣伝関係の仕事をしていた経験から、FCで沸き返る'80年代中頃に某ゲームメーカーに宣伝担当として入社。慣れないと思っていたゲーム業界にその後も居座りつづけ、いくつかのメーカーを渡り歩いた経験を持つ。業界古参のげーむおやじ。

第2特集 バグソフトの真実

間違いを非難するのではない
不条理を解決するのである
購入したゲームソフトが正しく動作しなかったとき
アナタはどうしますか？……

人が物を作り上げていく過程で〝間違い〟を取り除くことは難しい。それが多人数での共同作業であるのならば、なおさらである。ゲームソフトから、完全に〝バグ〟がなくなることはないだろう。しかし、最近はどうもおかしい。まだ記憶に新しい昨年3月に起こった**Xboxでの傷問題**。さかのぼれば、2000年のPS2発売当初にも、**メモリーカードの不具合**や**海外DVDが再生できてしまう**という問題で世間を賑わせていた。こういった「ハード」の不具合はメーカー側も対応せざるをえないため、回収されることも多い。しかし、ゲームソフト個別に考えるとまた違ってくる。

過去、〝バグソフト〟としてマイナスの知名度を得たゲームがある。『**聖剣伝説2**』（SFC）や『**魔訶魔訶**』（SFC）のようにゲームの進行を妨げる**致命的なバグ**が多数発見されたものや、『**ルームメイト**』（SS）のように**本体メモリを消し去ってしまう**恐ろしいバグもあった。また、一般のユーザーの方々には『**FFⅧ**』の**プログラムミス**が一番馴染みの深いバグだろう。

このように、ゲーム進行を妨げるほどのゲームソフトがあるにはあった。しかし最近、『**真・女神転生Ⅱ**』、『**THE KING OF FIGHTERS EX〜NEO BLOOD〜**』（GBA）など、酷いバグソフトが多く発売された。それも1〜3月という年度末に集中して……。

今、ゲームソフトに何が起こっているのか？ そして、年度末とバグソフトの因果関係はあるのだろうか？ 今回の特集では、企業としてのゲームソフト、そして、実際に不良品を手に取ったときにどうすれば良いのかまで、さまざまな角度から検証していきたいと思う。

真実はどこにある!!
『スターオーシャン3』で起きた不具合の真相とは?!

ゲームからバグをすべて取り除くのは不可能に近い。ならば、ユーザーがメーカに期待すべきこととは何だろうか?

問題が表面化したのは、『スターオーシャン Till the End of Time』（以下『SO3』）が発売された直後である。「止まる」、つまりは操作不能になる現象が次々とユーザーから発見され報告されたのだ。さまざまな情報がインターネット上を飛び交う。

1．操作不能が起こる場所を限定（例外もある）

2．PS2の機種番号によって症状の起きる可能性が変わるらしい

3．初期型（SCPH-10000）では、かなりの確率で操作不能状態が起きる。

誤報やいたずらもあったのだが、しだいに情報は整理され、以上のような見解で一応の結論を見た。やはり、止まるのである。特に初期型のPS2であればかなりの確率で、ゲーム序盤（最初の戦闘シーン）で止まるのである。実際に「ゲーム批評」編集部にある初期型PS2で検証したところ、問題のシーンで操作不能となった。

操作不能に関しては、ユーザーの努力により〝裏技〟とも言える回避方法が発見されるなど、ユーザーレベルでの回避方法はある。しかし、これはユーザーのボランティアであって、根本の解決であるわけがない。6800円という値段は決して安い金額ではなく、開始30分程度でゲームがフリーズする状況にユーザー側が打開努力することがコストパフォーマンスに対する不満を表している。

では、操作不能問題について『SO3』の発売元であるエニックス（現スクウェア・エニックス）はどう対処したのだろうか。動き出しとしては、発売日直後に〝操作不能〟に関する調査を発表し翌月の3月5日には正式見解を出すなど、遅くはなかったのだが、疑問の残る部分はある。

対応は果たして適切だったのか?

3月5日にエニックスの公式サイトに掲載された『SO3』に関する公式見解。この正式見解のどっちつかずなところがさまざまな邪推を呼んでしまう。まず原因だが、SCEが提供しているゲーム制作用のライブラリソフトウェアの不具合となっている。果たしてこれは本当のことなのだろうか?

「おそらく本当だと思います」とは、「ゲーム批評」編集部がお話を伺った数名のゲーム制作関係者からの声。さらにある方は「2月発売のソフトに12月配布のライブラリを使うなんて、度胸あるなぁ」と、その印象を語ってくれた。しかし、2月発売のソフトに12月に配られたライブラリを使用するという行為自体は、「ありえなくはない」話であり、一概にこの公式見解のすべてが怪しいものではないとも付け加えてくれた。では、ライブラリに問題があったと仮定

するのであれば、その責任はSCE側にあったと断言できるのであろうか？　問題は確かにライブラリにあったのかもしれないが、バグチェックを行うのは当然のことであろう。初期型PS2に発生頻度が集中していることから、ハード別のチェックを怠っていたのではないかという仮説も立つ。ハードのパワーが上がり、RPGというジャンルの特性が飛躍的に広がってしまい、デバッグ作業が相当な負担になっているのも容易に想像は付くのだが……。今回の操作不能に陥る個所とは、ゲームが始まって間もない、しかもイベントシーン。見つけるなというほうが難しいバグである。果たして本当に〝見逃して〟いたのであろうか。見つけ出して探し出すというレベルのバグではないだけに〝見逃して〟いたとは予測しがたい。

今まさに操作不能の瞬間。この後は、無抵抗でゲームオーバーになるしかない。

最悪のシナリオ

バグは見逃すはずはなかった。初期型PS2で正常に作動しないことは判っていた……正常動作しないことを判ったうえで販売をした。最悪のシナリオであるが、現時点で最も仮定しやすい推論でもある。『SO3』の発売日は2月27日、日本の企業の年度末として決算ギリギリである。しかも、『SO3』は発売日を一度延期しているという前科もあり、新年度からはスクウェア・エニックスという新体制になるという要素もあった。そういったもろもろの要素が、不完全ながらも販売しなければならないという決断に踏み切らせたのではないか？　また、単純に発売延期と回収を、損失の面で見比べて、回収を選んだのかもしれない。これはあくまで、〝判っていてあえて〟ということが前提であり、まず〝ありえない〟ことだとは思いたいのだが……。

では最後に、邪推などの入り込めない部分での問題を提示させていただく。まずは、

－「プレイステーション2」専用ソフト「スターオーシャン　Till the End of Time」『プレイ中のキャラクターが操作不能となる現象』の原因と対処方法について（※）から引用－

「SCPH-10000」の一部にてプレイされた場合、遊び方によっては、ゲーム中の『ファイトシミュレータおよびコーファーの遺跡のボス等の一部イベント戦闘において、プレイ中のキャラクターが操作不能となる現象』が起きることが判明いたしました。

－引用ここまで－

操作不能となる現象が判明したことは良いのだが、〝遊び方によっては〟とはどういうことだろうか？　この現象を回避する方法として、戦闘は即時に終了させるように、前もってレベルを上げておくという解法があり、この方法が通用しないファイトシミュレータではまた違った解法をユーザーが発見している。ただし、これは通常の〝遊び方〟とは言いがたく、操作不能を回避するための〝遊び方〟である。一方、引用文で語られている〝遊び方〟とは、普通にPS2を起動して普通にゲームを楽しむ〝遊び方〟なのである。それが、この文章では、少数派のような印象を受け、ゲームを知らない人たちが読めば、遊び手のほうが悪いようにも取れる。エニックス（当時）の目はどこを向いていたのか？　少なくともユーザーではなかったのではないか？

ゲームソフトからバグを全てなくすことは不可能であろう。今後も大きなバグで、問題が起きるのかもしれない。その時に、ユーザー側が毅然とした対応を取るためにどのような行動を取ればよいのか？　『SO3』の問題を端緒に次ページより検証していきたいと思う。

（編集部）

※：出所 株式会社スクウェア・エニックスサイト内 http://www.square-enix.co.jp/info/20030401_so3info.pdf

緊急取材

なぜ年度末にバグソフトが多く現れるのか!!

昨年、一昨年と致命的なバグが残ったソフトが目立ったのではないか。それは、単なる印象でしかなかったのか？それとも何かほかの要因が隠されているのだろうか?!

なぜ年度末に集中するのか？

年度末にはバグソフトが比較的多く発生する。

不思議な現象だが、これにはゲーム業界特有の理由が背景にあるのではないだろうか。

年度末をだいたい1月から3月までと考えて見ていくと、'02年度末には『スターオーシャン Till the End of Time』（'03年2月27日）は別格として『サクラ大戦～熱き血潮に～』（'03年2月27日）、やや時期は早まるが『テイルズオブデスティニー2』（'02年11月28日）にもバグがあった。

さほど深刻でないレベルのバグソフトまで拾ってみれば、『FFX-2』や『デビルメイクライ2』も年度末バグソフトの範疇に入るだろう。

さらに時間を溯って見てみると、'01年度末にも『真・女神転生Ⅱ』や『THE KING OF FIGHTERS EX～NEO BLOOD～』、『東京魔人學園外法帖』などのバグソフトがあった。

なぜ年度末になると、立て続けにバグソフトが発売されるのか。その謎を解く鍵は「年度末」の意味するところにある。

年度末は大多数の企業にとっての決算期だ。株主に対して売上という数字を出さなければならない時期に当たる。

年度の売上目標を達成するためには、きつい言い方をすれば「帳尻」を合わせなくてはならない場合もある。

その辺りの事情を、ゲーム業界の経営状況に詳しいS氏に語ってもらった。

明かされる内部事情

「年度末の決算期というのは、やはり予算を達成しないといけない。企業としては株主に対する責任がありますから、年度での売上予算を目指して数字を作っていこうとするんですね。

だから、多くの企業の決算期である3月にはバグソフトが多くなってくる。

数字を作らなきゃいけないという意味では、中間決算も同じことですから、9月にも比較的バグソフトが多くなる傾向がありますね。

発売が延期になるソフトというのがありますけど、ああいうときのメーカーというのは、企業としての姿勢と、コンテンツメーカーとしての姿勢の板挟みになりながらやっているんです」

S氏によると、バグにはだいたい3段階のレベルがあるという。レベルに応じて、企業としても対処方針を決めることになる。

バグレベルA……絶対に直さなくてはいけないバグ

バグレベルB……程度や発生頻

度にもよるが、必ず直さなくてはいけないというほどではないバグ
　バグレベルC……仕様としてごまかしてしまうようなバグ
「レベルAのバグが発売後に見つかると大騒ぎになります。ですから、いくら時間がないとはいっても、デバッグの過程でバグが発見されれば、それを無視するようなことはありません。
　ただ、デバッグというのは、ゲーム制作の中でも難しい作業なんですね。一番時間が掛かるのが、最後のチューニングとデバッグです。残念なことに、デバッグに予算が多めに付けられるというのは少なく、おろそかにされがちです。それよりはチューニングが重視される傾向にあります」

ゲーム内のバグについて、ネットを中心に非難が集中した『THE KING OF FIGHTERS EX～NEO BLOOD～』

ゲームバランスをも崩すバグが多数発生し、回収を余儀なくされた『真・女神転生II』

　また、ユーザーと経営者が持っている、バグに対する「意識」の違いも問題だという。
「株主と、それに責任を負う経営者は、ユーザーに比べてバグをあまり真剣にとらえてないところがあります。
　メディアもそうですね。新聞どころかゲーム誌にもバグはあまり取り上げられない。記事になったとしても、ほんの小さなものです」
　つまり、「ゲームを買う人（ユーザー）」はバグを気にするが、「ゲーム会社の株を買う人（株主）」はバグを比較的気にしない。
　だから、年度末にはバグ問題よりも売上予算が重視され、結果的にバグソフトが増えていく。
　それでは、年度末のバグソフトはどうすればなくすことができるのだろうか。
「仮にデバッグにお金を掛けたとしても、年度末という時間的に追い込まれる状況がなくならない限り、バグソフトをなくすことは難しいでしょう」
　ここで、コスト上の疑問が一つ浮かぶ。
　年度末に合わせて売上予算の数字を作り上げたとしても、バグが表面化してしまえば、それなりの回収コストが掛かることになる。
　こういったコストは企業活動にとって見合うものだと考えられているのだろうか。
「年度末の数字優先でバグソフトを出すことで掛かる不良品の回収コスト」と「時間を掛けてバグのないソフトを出すことで年度末の数字が達成されないことの影響」を見比べた場合、企業としてどちらを取るのかという問題である。
「前者を取るでしょうね。目先の課題を優先するんですよ。急いでソフトを作って、結果的にバグが出なければもうけモノ、といったところです」
　まさに悪循環スパイラル。
　急いで作ったソフトにバグが出て、回収コストが掛かり収益構造が悪化する。
　そうするとますます次の年度末には数字合わせ（売上を作る）をしなければいけなくなる。
　そうやって、また年度末にはバグソフトが作られる……この繰り返しです」
　年度末という企業の宿命、バグに対する株主とユーザーとの温度差、バグが翌年度には新たなバグを呼ぶ悪循環……それが現実だと言ってしまえばそれまでなのだろうが、ユーザーとしては素直にハイそうですかとは言えない。
「問題になるのは、バグが発覚したあとの対応でしょうね。今はゲーム会社もWebサイトを持っているわけですから、情報を早めに公開して、不良品交換を速やかに行うべきです。
　年度末バグソフトの発生には、決算上やむをえない部分はあるものの、アフター対応はしっかりとやらなければなりません」
　確かに、最低限、後始末だけはきっちり付けてもらいたいものだ。

profile
宮島　理（みやじま・ただし）：1975年生まれ。フリーライター。東京在住。

ゲーム的な世界観を持つ、ゲーム以外のエンターテインメント作品とは？
・スパイ小説を代表する作家フレデリックフォーサイスのデビュー作「ジャッカルの日」。ドゴール大統領暗殺を企てる暗殺者とフランス治安当局との息もつかさぬ駆け引きはそこらのゲームよりハラハラさせられる。（群馬県　北村明児）

怒鳴り・居直り厳禁　サポートセンター活用術!!

困ったときは泣き落とし!?
謙虚さ重視で攻略しましょ♥

ユーザーの怒りの矢面に立つサポートセンター
そこで働く女性達の隠された実状に迫る!!

商品を手に取って、正常に作動しなかったら、頭にきますよね。そんなとき、アナタならどうします？　泣き寝入りですか、それともサポートセンター（以下サポセン）に電話を掛けますか。泣き寝入りよりは、「電話をかける」を選びたいところですが、緊張してしまいますよね。そんなシャイなアナタに代わって、サポセンで美声を聞かせてくれるお姉さまに、サポセン活用の極意を聞いてみました。

正直なところどうですか？

——お話しいただける限りで構わないのですが、具体的にどのようなお仕事をなさっているのですか？

サポセン勤務某氏（以下A）：電話を受けてます。一日中（笑）。10：00〜18：00までですね。

——どのくらいやっていらっしゃるのですか

A：けっこう長いですね。

——電話が多い時間帯というのはあるのですか

A：うーん、最近はあまり電話がかかってこないので（笑）。多い人だと40件くらい取れるんですけど、それでも追いつかないくらいかかってくるときもありました。今は、かなり減りましたけどね。

——最初に入ったころよりは慣れてきましたか

A：そうですね。やっぱり慣れると変わってきますよ。

——新人さんとか見てるとまだまだだなと

A：そうですね。人によるんですけど、ずっと下手な人とかもいるんで。

——上手い下手がでるところってどこでしょう

A：下手な人は、よくお客さまを怒らせていますよ。

——怒っていない人を怒らせる？

A：そうですね。なんでそんなことを言うのかな、とか。ケンカを売ったりしている人もいましたよ。お客さまも怒ってて、こちらは怒ってはいけないんですけど、「わぁ!!」ってなっちゃったとか（笑）。

——ちなみに、電話がかかってこないときは何をしてるんですか

A：ゲームで遊んでます（笑）。

——（笑）それは仕事にフィードバックするためにですよね

A：そうですね、一応（笑）。

——一番多い質問の内容は何ですか

A：ソフトが動かないとか……あとは、なにか会社が発表するとドっときますね。

——会社の発表に関しては、受け答えも微妙ですよね

A：発表の内容を、会社に来るまで知らないんですよ。知ってから「どうするの？　どうするの？」ってなるんで、だから行ったときには何も決まっていないということが多くて……確認中とか、何か決まったら発表しますとかになりますね。

——発表を受けて電話をする方ってコアなファンだと思うのですが、電話対応で嫌だなということはありますか？

A：それはしょっちゅうありますよ（笑）。毎日かけてきて、毎日同じことを聞いたりする方がいま

ゲーム的な世界観を持つ、ゲーム以外のエンターテインメント作品とは？
・ジャーマン・メタルの「ブラインド・ガーディアン」はトールキンらのファンタジーの世界が好きな人たちなので、彼らのアルバム。（神奈川県　妄想列車）

す。毎日かけてきては、同じ要望を語るんですよ。「このソフトを出してほしい」とか。

――毎日かけてくる方を一人で取っているわけではないですよね。サポセン内で結構有名になっていたりしませんか？

A：そうですね。かけてくる日は全員で取っちゃうこともありますよ。「周ってるね、次は誰なのかな」って（笑）。

――えっ！　一日に何回もかかってくるのですか？

A：きますよー（笑）。

――そういった方に怒られないで電話を切る方法はあるのですか？

A：怒っているんじゃないんで、話を「はい、はい、はい」って聞いて、「ご要望として承っておきます」って対応しておけば大丈夫です。

――それはもう、子供をあやしているのと同じですね（笑）

A：そうですね（笑）。

――いきなり怒鳴られることはありますか？

A：あー、たまにありますね。せっかく買ったのに遊べないから、すぐ代わりを送れっていうのが、怒ってかけてくるケースですね。でも、送ることはできないんで。

――送れませんって言うと、また怒る

A：また、怒るんですよ（笑）。

――起動しない場合というのは、ユーザー側の対応に問題があることはないのですか。たとえば、CDを汚していたりとか

A：そのケースも多いので、まず最初に聞くんですよ。キズはないですか、とか。あとは、他のソフトは動きますか、などを聞きます。

――それにはちゃんと答えてくれますか

A：怒っていると、「そんなの当たり前だろ」って感じになって、何にも話を聞いてくれないので……しょうがないです。そういう怒った人はまれですけど。

――ソフトに問題がなくても、動かないというか、操作が難しいなどの質問はありますか？

A：コマンドの入れ方なんかを聞いてくる方が多いんですけど……まぁ頑張ってくださいとしかいえないですよね（笑）。

バグソフトへの対応とは？

――バグが多いと電話が多くなりますか

A：うーん、バグは基本的に認めないので（笑）。バグっぽかったら、〝仕様〟って言っちゃうか、こっそり送ってもらっちゃうか、そんな感じになってしまいますね。

――バグがあることが判っているゲームもあったりするんですかね

A：事前に話がくることはないんですよ。

――仮に判っていたとしても、話は降りてこない？

A：ないですね、全然。電話がかかってきて、「これ多くない？」ってなるケースがほとんどです。

――ハード絡みのものはどうでしょう

A：ゲームが起動しない……DVDのソフトが起動しないことがあるじゃないですか。あれがDVDのソフトが出るたびにあって、問い合わせの数もすごく多いんです。

――初期型だともうレンズが汚れていたりして、読み込まないことがあるんですよね

A：最初はそれを知らなかったので、初期型では動かないんじゃないかと思って試したんですけど、会社の初期型では動いているのでそうではないんだなと。

――最初判らなかったというのは、会社にそういった情報がなかったということですよね

A：会社にはあったかもしれないんですが、重要な情報は最後の最後まで教えてもらえないので……。

――実際に電話がかかってきて「ここで止まる」などと言われたらどうするのでしょう

A：実際に試せるものは、試します。試してすぐに出そうなものは試して、すぐ出そうになかったら

ゲーム的な世界観を持つ、ゲーム以外のエンターテインメント作品とは？
・映画「スターシップ・トゥルーパーズ」。観ていると「スタークラフト」のザーグを連想してしまう。この世界観でMMO・RPGを遊んでみたい。（北海道　斎藤章道）

いろんな部署に聞いてもらうことになりますね。

――そういった場合には折り返しになりますよね。折り返しの場合は、時間経過によって対応が難しいですよね

A：それは、明確な時間を言わないように（笑）。

――折り返せるタイミングってどうなっているのですか

A：サポセン内ですぐ判ることだったら、今日中とか明日中とかになるんですけど、違う部署が絡んでくると、1ヵ月くらいで……。

――ずいぶん長いスパンですね（笑）

A：全部が全部ではないですけど、そういったケースもありますよ。

サポセンには良い人で通そう

――サポセンの方にとって、人情的というか人柄というか、そういう部分は大きいのですか

A：うーん。人によるかとは思うんですけど。私はあんまり。誰にでも同じ対応するようにはしています。でも、あんまり嫌な方だったら、やっぱり嫌な感じが声に出てしまうかなって思いますね。

――逆に、良い方には優しくしようと思います？

A：そうですね。良い人そうだったら、「なんとかしてあげたいな」と思いますし。

――〝良い人〟になるためには、なにが必要ですか（笑）

A：いきなり出てタメ口だと、ちょっと……。

――タメ口はいますか

A：いますね。たまにいるので、「えっ」と思いますよね。

――若い方ですか

A：若い男の方が多いんですけど、びっくりしますよ。

――まず基本として、言葉使いは丁寧にということですね

A：丁寧でなくてもいいんですけど、普通に謙虚な感じだと、「どうしたの？」って感じになりますからね。最初から「おらー」ってきたら、なんだよって思いますし。

――じゃあなるべく謙虚にお話しすれば優しくしてもらえると（笑）

A：そうでないときもあるんですけどね。虫の居所が悪いときとか……。

――タイミング難しいですね（笑）

A：対応する人によるんで、当たり外れがあるんじゃないんですかね。

――やっぱり、人と上手く接するというスキルは重要ですね

A：それはそうですよね。すごく難しいですよ。

――その部分で、気をつけていることはありますか

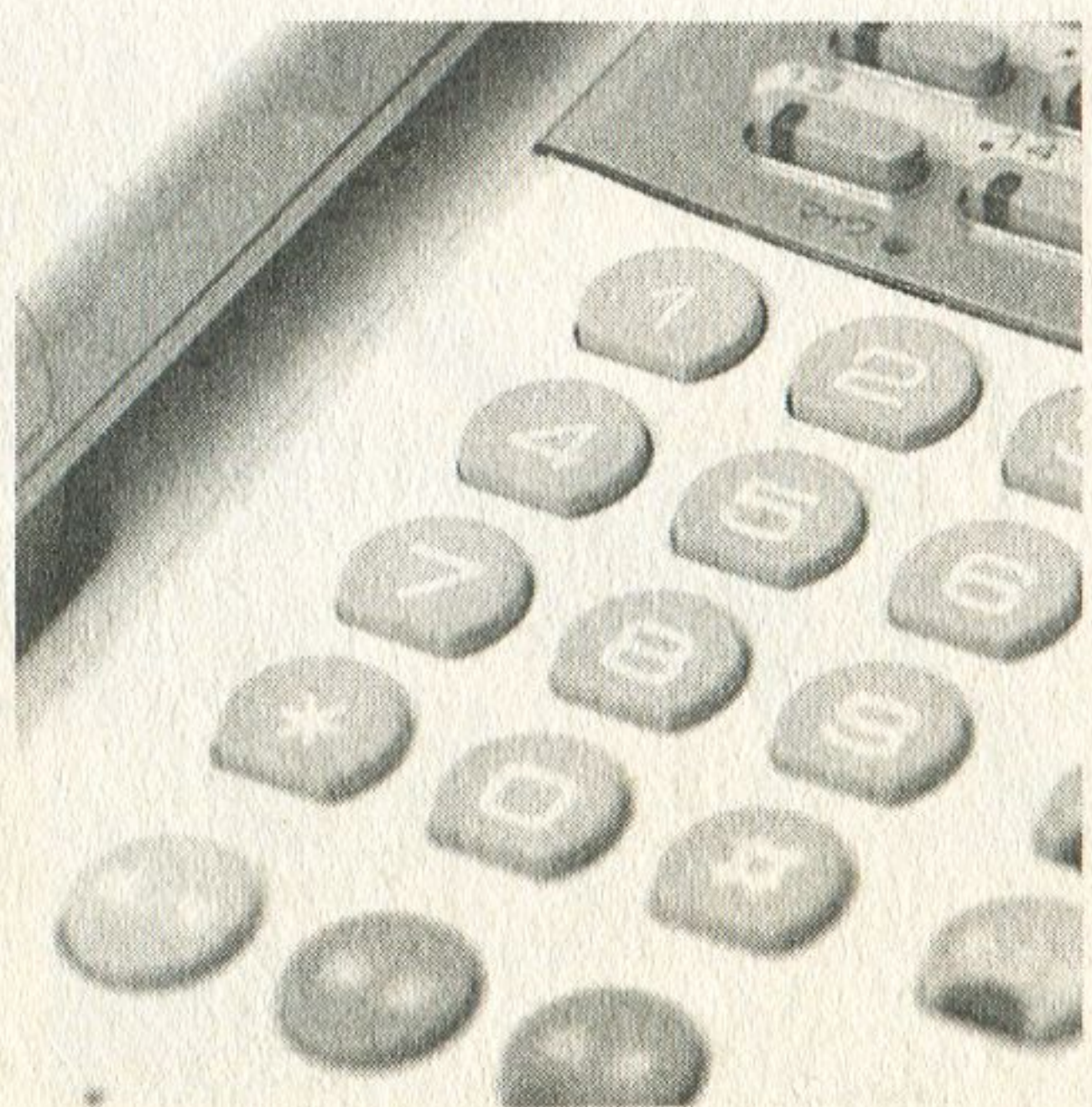
A：特に初心者の方だと難しいことを言っても判らないので、専門用語は使わないようにしています。あとは、全体的にですけど、ゆっくり話すことでしょうか。

――ゆっくり話したほうが伝わりやすいですか？

A：そうですね。実際にプレイしてもらいながらっていうのが一番判りやすいですよね。できるときはそうしていただいています。

――遊びながら電話をして、ということですよね。専門用語は使わないで、ゆっくりお話しして、できれば実際にプレイしてもらうと

A：それで、普通の方ならば判ってもらえます（笑）。

――普通でない人はどのくらいいますか？

A：困った方ですよね。本当に困った人はごくタマになんですけど……。

――本当に困った人というのはどんな感じですか

A：「自殺する」って言ってみたり。

――ゲームの話でですか!?

A：ゲームの内容に絶望したから自殺するって言う方がいました。

――凄いですね。それはどうやって対応していくんですか?!

A：それはどうやったのかなぁ。自殺しないでくださいで終わったような気が（笑）。私ではなかったんですけど、警察の方に見に行ってもらったのかな……怖いですね。私の経験では、○○年に『○○○○』が出ますよねって。それで出

ゲーム的な世界観を持つ、ゲーム以外のエンターテインメント作品とは？

・映画、ブレイドシリーズ。小説、スターシップオペレイターズ。音楽、ラプソディのコンセプトアルバム。（青森県　二人の軽井沢）

ませんよって言うと激怒する（笑）。

――その場合どうするのですか

Ａ：「はぁ、さようですか」と言うと納得するんですよ。

――それはすぐに終わる電話ですね。困った電話の最長時間はどれくらいですか

Ａ：すごいクレームになって、どうしようもなくなって……2時間くらいですかね。こっちから折り返していると、どんどん長くなっていくこともありますけど。

――2時間何を話しているのですか

Ａ：ホントに譲歩できないことであれば同じことを言うしかないですし、お客さまが文句を言いたいだけで、文句をずーっと聞いていることもありますし。家族で代わってくることもありますよ。こっちは一人なのに（笑）。向こうは親子三人で代わりばんこで出てきてずるいなって（笑）。

――……つらい仕事ですね

Ａ：つらいかもしれませんね。

――妙に客観的ですね（笑）

Ａ：私はあんまりつらくないんですけど、「もーやだぁ」っていう感じでみんな辞めていくんで。私も、嫌なんですけど、すぐに忘れちゃうタチなんで。あんまりサポセンには人が居着かないですからね。

取りあえず説明書は読みましょう

――インターネットを気に掛けていたりしませんか

Ａ：みんなネットは見てますよ。

――じゃあ『スターオーシャン3』の時も見ていたのですか

Ａ：見てましたよ。みんなで、「買おうか？　どうしようか？」とか言ってました。

――あちらは大変だなぁとか（笑）

Ａ：大変だねって、道理でコッチがヒマなわけだって（笑）。

――最後に、サポセンを上手く活用する方法ってありますか

Ａ：とにかく、説明書をキチンと読んでほしいですね。

――読まない方が多いですか

Ａ：ほとんど読んでいませんよね（笑）。

――他になにかありますか

Ａ：そうですねぇ、あんまりかけてきて欲しくないですよね、本音は（笑）。最近、数は激減したんですけど、そんなに人数がいるわけではないので、対応しきれませんし……。

――大変ですよね。いろんなことに気を使って

Ａ：慣れてですよね。大変だとは思います。

――辞める方もいるのですか？

Ａ：そうですね、私の同期もかなり減りました。

――長く続けるコツって何でしょう

Ａ：気にしないことじゃないですかね（笑）。自分のことじゃないよって。

――仕事として割り切ることが重要ですね

Ａ：私はそうしてますね、気にする人は、ホントに気にするので、かわいそうにって（笑）。

――お仕事は続けていきたいと思っていますか

Ａ：常に辞めたいと思ってます（笑）。常に辞めたいんですけど、気がつけばけっこう時間が経っていたという感じですかね。なんか嫌なんですよ。

――入るときはどういう理由だったんですか

Ａ：ゲームが好きだったからだと思います。

――それは今でも変わらない？

Ａ：そうですね、好きですね。

――じゃあ、何かがあるんですよね

Ａ：うーん……そうだ！　電話が嫌いなんですよ（笑）。

　ということで、あまり電話をかけてきてほしくないようです……という冗談は別として、サポセンの方も感情のある人間ですので、どうせ利用するのでしたらその部分を上手く利用しましょう。「どうにかしてあげたいな」と思わせることが重要ですよ。

（編集部）

ゲーム的な世界観を持つ、ゲーム以外のエンターテインメント作品とは？
・「スレイヤーズ！」本編。深見じゅんの「悪女」。両者はRPGのパロディだと作者自身が言ってます。（北海道　花見月）

困ってます。ハイ、それは判ってます

困ったときの対処の仕方ほど困ったくらいに判らないモノではありませんか?!

**慌てず騒がず、冷静に。
手元にある不良品をどうしたいのか？
目的を明確にしてから行動しよう!!**

不良品。

ある操作をすると止まる。セーブデータが壊れる。期末直前に発売されたソフトの調子がどうもおかしい……。

コンピュータソフトウェアというものには不具合が多いというある種の常識からか、はたまた、作品性やイメージが重視されがちだからか、商品としては致命的な不良個所を抱えたゲームソフトが販売されることが目に付くようになってきた。

特にここ数年は、ビッグタイトルでの不具合が発生し、回収や交換騒動が相次いでいる。

これは、ソフト開発メーカーにとっても、ユーザーにとっても不幸な事態だ。もっともらしいが腑に落ちない不具合の原因の解説や、お定まりのお詫びが繰り返され、知らず知らずのうちに不満や不信感が募ってしまっているユーザーもいる。

さて、ゲームソフトに限らず一般に、不良品を手にしてしまったとき、われわれはどう対処したらよいのだろうか。

メーカーにクレームを言ってもらちが開かないとき、誰かに対処方法を相談したいとき、そんなときに力強いアシストをしてくれる組織がある。

それが「国民生活センター」だ。

そこで本稿では、国民生活センターにスポットを当て、その成り立ちや背景から、活動の実際までを紹介しよう。

さらに、同センターの水越氏から、相談の実例や、われわれが日常的に利用しているインターネットに関するアドバイス、そして、相談する際のポイントなども伺っている。

国民生活センターって?

名前は耳にするけど、詳しいことはあまり知らない…そんな物事は案外多いものだが、国民生活センターもそのひとつ、という読者も居られるのではないだろうか。

同センターは、'70年10月に設立され、現在は内閣府の特殊法人という位置付けで、各種相談を受け付けたり、商品テストを行ったりする組織である（図1参照）。

より詳しく紹介するとこうだ。

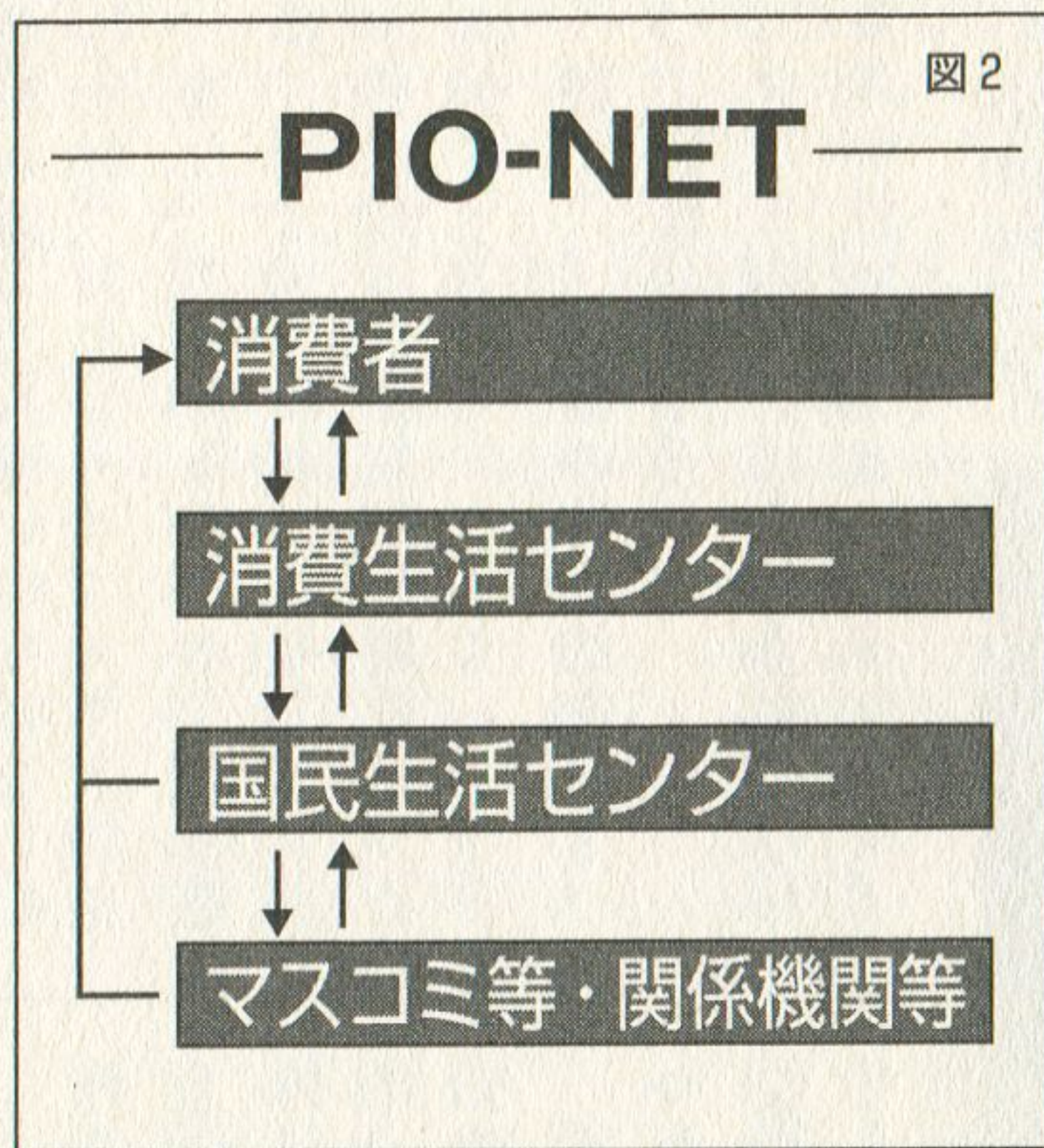
国民生活センターは、消費者か

国民生活センターとは

図1

消費者情報の収集・分析・相談
- 経由相談
- 消費生活相談
- 高度専門相談

普及啓発
- テレビ放送
- リーフレット
- ホームページ

商品テスト
- 食料品
- 住居品
- 被服品
- 教養娯楽品

らの相談やそれに対するアドバイスをはじめとして、商品そのものに関するトラブルや、商品やサービスの契約、取引上の相談事などを受け付けている。

さらに、さまざまな情報を収集し、消費者が何らかの被害を受けないため、被害が拡大しないために、情報の分析をし、それを広く一般に提供もしている。

たとえば、PIO-NET（パイオネット：全国消費生活情報ネットワーク・システム）という、複数の「消費生活センター」などと国民生活センターをネットワークで結び、また、マスコミや警察、裁判所等からの情報提供依頼にも回答できるよう、情報を一括管理するほか、情報の収集や分析のために運用されているシステムがある（図2参照）。

図2

PIO-NET

消費者
↓↑
消費生活センター
↓↑
国民生活センター
↓↑
マスコミ等・関係機関等

なお、消費生活センターとは、各都道府県にある国民生活センターと同じ役割を果たす組織である。

国民生活センターは、それらの元締めや上下関係にあるのではなく、難しい事例を引き受けるなど、バックアップをする形になっているという。

さらには、収集した情報や分析結果などを、民間放送局のテレビ番組やリーフレット、雑誌、インターネットなど、多様なメディアでもって提供している。

また、同センターでは、商品テストも行っている。

分析機器や各種シミュレーションが行なえる設備・施設を備えたテスト部門において、消費者からの相談の解決や、商品にかかわる事故の原因究明などを目的とした、多種多様な商品テストを行っている。

テストの対象となる商品は、生命・身体にかかわるものが中心である。

いくつかを例示すると、車椅子の安全性や、食品、自動車、コンタクトレンズ等々のそれを扱う。これらは、特殊法人の行政改革の関係から、取り扱う範囲がある程度に定められているという。

ほかに、消費生活の実情や動向などの調査・分析も行っている。

ここで手堅くまとめの表現をするならば、「国民生活センターとは」、〝国民生活の安定及び向上に寄与するため、総合的見地から、国民生活に関する情報の提供及び調査研究を行うこと〟（同センターのホームページから）を目的とする組織なのである。

同センターの職員は、全体で約120名。

1日当たり数十件程度の相談を受け、年間では約9000件に上るという。

それでは、実際の相談事例を見ていくとしよう。

そんなこんなで困ってます

国民生活センターに相談できることは、消費生活全般が対象である。

それは、マルチ商法に関することから、業務停止をした旅行代理店との契約や返金トラブル、デジタルカメラに関する不具合などと多岐にわたる。

相談者は、トラブルのあった商品のメーカーへクレームを言ったものの進展をみないために同センターへ相談した場合や、まず最初に国民生活センターへ相談した場合など、数々のパターンがあるという。

さて、そんな相談の中、最近急増しているのが、〝架空請求〟にまつわるものだという。

利用をした覚えのないサービスの情報料、通信料について、メール等でその料金を請求するたぐいのものである。

インターネットを活用している読者の中には、これに近しい内容の不審なメールが送り付けられた

ゲーム的な世界観を持つ、ゲーム以外のエンターテインメント作品とは？
・西尾維新の「クビキリサイクル」等の戯言遣いシリーズ。あ、小説です。とにかく出てくる人物がみなマトモじゃないです。つーかマトモなヤツはすぐ死ぬし……。（北海道　サクヤ此花）

経験がある方も多いのではないだろうか。

また、アダルトサイト、携帯電話、電子メールというキーワードにまつわる相談も比較的目立つという。

ほかに、相談の典型的な例も一つご紹介しよう。

〝クリーニングに衣類を出したら染みが付いた〟というトラブル。

これは消費者トラブルのうち、その頻度においてコンスタントに上位を占めているという。染み以外にも、預けた洗濯物がなくなった、色が変わってしまった等のトラブルも同様にあるそうだ。

また、一昨年度内に件数の多かった相談内容は、先の電話情報（提供）サービスのほかに、サラリーマン金融・フリーローン、国際電話、賃貸アパート、教育教材、ふとん、健康食品、アクセサリーにまつわるものだ。

ちなみに、この情報も同センターのホームページからの引用だが、メディアによる広報、啓蒙活動の一つとして運営されているためか、非常に情報量の多いホームページに仕上がっている。もし、こういった事例集や情報、また、情報の整理自体に興味のある方は、国民生活センターのホームページをご覧になることをお勧めする。

一方で、ゲームにまつわる相談はどうなのであろうか。

同センターの水越氏によれば、ゲームソフトに関する苦情はほとんどなく、ゲームそのものよりは、インターネットのネットオークションにかかわるトラブルが多いという。

例えば、ゲームソフトを注文したのに商品が届かない、支払いしたのに一向に音さたがないなど、商品のやりとりに関するトラブルだ。

ゲームソフトのパッケージやディスクが物理的に壊れている場合、交換を望むならば、小売店やメーカーに掛け合うことで、消費者自身で対応が済むこともある。

また、ソフトの不具合も、パソコン用ゲームであれば、販売会社のホームページでパッチやアップデートファイルが提供され、また、コンソール用ゲームソフトであれば、回収や交換がされることも多い。結局、消費者自身で対応しトラブルが解決することもあるわけだ。

しかし、個人間でのやり取りは、注意して行うべきだという。

「個人間での取引等の場合は、（トラブルの際にも）自主交渉することになりますので、気をつけてください」（水越氏）

国民生活センターがアドバイスをしたり、相談に応じられるのは、事業者と消費者との間のトラブルだけだからだ。

同センターは「（事業者と消費者との間に）情報格差があるため、消費者が不利になってしまう部分をお手伝いする」のであり、個人間のやりとりには介入できないということである。

また、インターネットを利用して、商品を購入する際は、「相手が誰か確認できるものを選びましょう。インターネットでの取引では、法律に基づいた表示をしなければなりません。そういう事業者を選びましょう」というアドバイスも頂いた。

そうだ、相談してみよう

もし、国民生活センターに相談しようと思ったら……。

致命的なバグが続出して、回収となった『真・女神転生Ⅱ』。改訂版が配られるのに時間がかかったのも致命的だった。

「止まったか？」と思わせるくらい長いロード時間。これも仕様というのだろうか。動作不能もあるだけにプレイするにも気が許せない。

購入した商品や、取引でトラブルに見舞われてしまい、同センターからアドバイスを受けたい、何らかの解決に向けてのアシストを期待したい、そんなときにわれわれが気をつけることについて、具体的なアドバイスを伺った。
まず、インターネットにまつわる注意事項。

インターネットではクレジットカードの情報を使うことが多いので、やりとりは充分慎重に!

トラブル相手の事業者が海外の会社の場合は、言葉の問題もあり、対応が難しくなる可能性が高いという。
そういった際は、クレジットカード会社を通して、交渉に当たることになるそうだ。
また、日本の法律がどのように適用できるのか、できないのかも問題になってくるという。
日本でもすっかり定着したオンラインゲームも、その利用料の支払いがクレジットカードで可能な場合が多い。
自分はすっかり止めたつもりでいるのに、クレジットカードからは毎月引き落としが続いている…など、予想外の事態が起きていないか注意も必要である。

相談する際のポイント!

国民生活センターに相談する際は、「自分が何をしてほしいのか、明確にすること」だそうだ。
商品交換してほしいのか、覚えのない引き落としを止めたいのか等々、自分が何をどうしたいのかを、はっきりすることから始めるのが、解決への早道のようだ。
加えて、契約書や保証書など、自分の手元にある資料一式、そして、商品の品番などを手元に用意してから、電話で問い合わせるのがよいという。
また、国民生活センターだけではなく、同センターと同じことを行なっている近くの消費生活センターへ相談するのも良い方法だ。もちろん、各種リーフレットやホームページを活用・参考にするのもよい。

消費者として

ここまで非常に駆け足であったが、国民生活センターについて、そのアウトラインや実例をご紹介した。
事業者と消費者という関係の傍に、よりよい生活のため、ベースとなる法律があり、そして組織があり制度があり、それらが現実に大きなシステムとして動いている様を、漠然とでもとらえていただけたのであれば幸いである。
最後に、われわれ自身と、我々が日ごろから強く関心を持ち、購入・利用しているゲームソフトとの関係に着目し、〝消費者〟と〝商品〟という視点で見直してみよう。
すると、〝消費者〟が〝商品〟に求めるべきもの、期待するもの、そして、〝商品〟が果たすべきこととは一体何か……等々、〝ユーザー〟と〝作品〟という関係性からでは見えてこない物事や課題が明らかになるではないだろうか。
また、ゲームソフトの不具合が多発する今こそが、ゲームに求められる〝商品性〟について、あらためて考えるべきチャンスなのかもしれない。

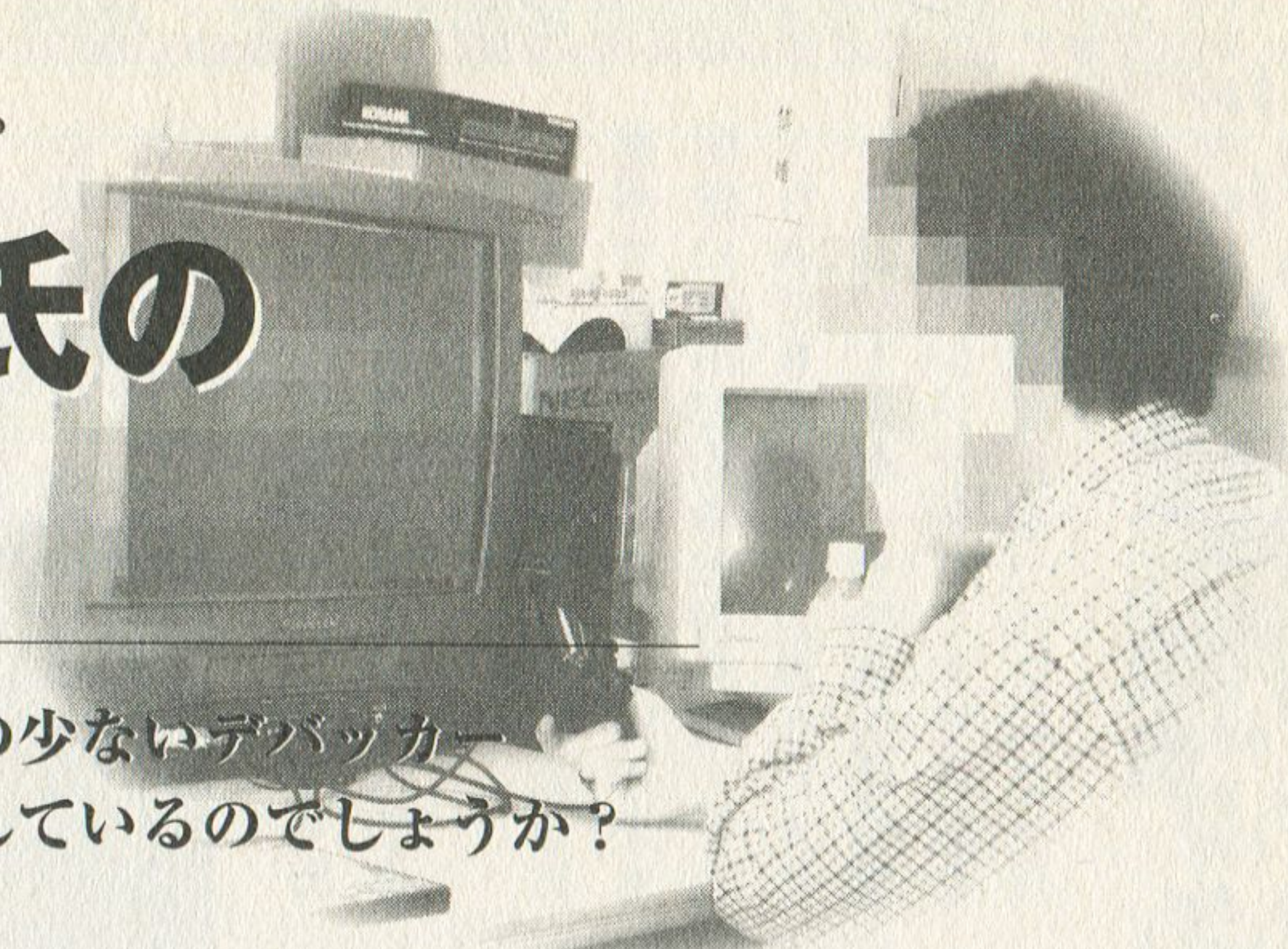
関連資料

取材協力
国民生活センター水越氏
国民生活センターホームページ
http://www.kokusen.go.jp/
図2の参考資料
http://www.kokusen.go.jp/hello/pio_net.html

profile
山吹モモンタ(やまぶき・ももんた):東京大学でゲームに関するゼミが行われるそうで。将来、ゲームにどんなフィードバックがあるのか楽しみですね。ところで、東大と聞いて「平安京エイリアン」と「ピカチュウげんきでちゅう」とどちらを連想します?

ゲーム的な世界観を持つ、ゲーム以外のエンターテインメント作品とは?
・「ゲーム的な」とは主人公を自分の意志で動かせるかどうかだと解釈する。だとしたらそんなもんは無ぇ。(和歌山県　苅谷尚憲)

聞くも涙　語るも涙……

デバッカーA氏の報われぬ日常

かなり重要なハズなのに、なぜか露出の少ないデバッカー。彼らはなにを求め、なにに喜びを見出しているのでしょうか？

なぜ不具合ソフトが発売されるのか

ソフトの開発工程において、デバッグという作業がある。この作業ではデバッカーと呼ばれる数名のスタッフがチームを組み、ソフトがさまざまな状況で正常に遊べるかチェック。そして誤作動、つまりバグが認められれば開発側に報告し、開発側はこれを修正するというものだ。このようにデバッグは、ソフトを商品として成立させるために極めて重要な工程であり、デバッグ抜きに開発が進められることなど考えられない。にもかかわらず、『スターオーシャン3』などのように、重大な不具合が起こるソフトが存在してしまうのはなぜなのか。

ちなみに、エニックスは『スターオーシャン3』で起こる不具合について、〝SCEが提供したゲーム制作ライブラリソフトウェアに原因があり、初期型番のPS2でプレイした場合に問題の現象が起こる〟、といった内容のコメントを発表している。しかし、現実には初期型番以外のPS2でも不具合が起こったという意見があり、動作環境の違いによる予想外のバグとして片付けるには、あまりに釈然としないのである。

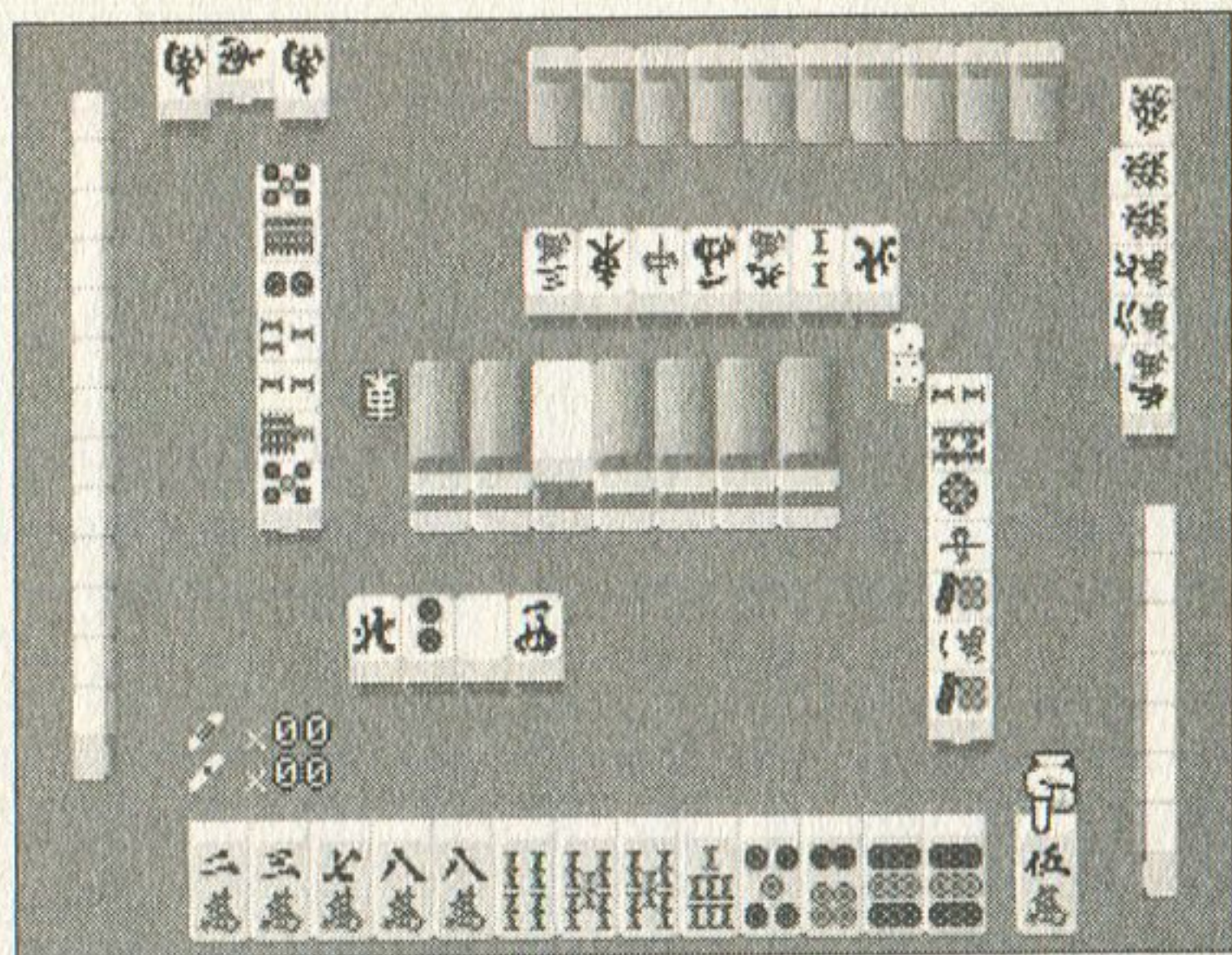
そこで本稿では、元デバッカーの経歴を持つA氏に取材し、不具合のあるソフトが発売される原因について聞いてみることにした。果たしてその原因はデバッカーがバグを見落としたからか、開発側がバグ修正を手抜きしたからか、それとも……？

「あってはならないバグを探し出すのがデバッカーの仕事なわけですから、そんなバグがあるソフトが発売されれば、ユーザーはデバッカーの怠慢と思うかもしれません。でもおそらく、デバッカーはきちんと仕事をしていますよ。『スターオーシャン3』なんかは、イベント上で起こる避けられない戦闘でのバグですよね。しかもハング（ゲームが止まってしまうバグ）という、商品として成立しない最悪のバグ。そういったハング系のバグを見落とすはずがないので、バグ報告を受けながら修正せずに販売に踏み切ったとしか思えません。私は開発の人間ではないので詳しくは判らないのですが、一つのほころびを直すために、いろいろな部分に手を加えなければならないから直せない。いや、直さないんでしょうね」

A氏が語るように、報告されたバグを未修正のまま発売に踏み切れば、不具合は起こるべくして起こることになる。さらにA氏は修正しない理由について、開発納期が密接に関係していると続けた。

「商品としては、どんな小さなバグもないほうがいいに決まっているんですが、そもそもすべてのバグを取り除くことは難しいんです。デバッカーが見つけられないこともありますし、普通に遊ぶ分には問題ないだろうというレベルのバグなら、そのままにしておくこともあります。ただ、これをどう処理するかは開発の時期によって基準が変わってきて、最初のころは余力があるのか丁寧に修正す

ゲーム的な世界観を持つ、ゲーム以外のエンターテインメント作品とは?

・推理小説。ユーザーに考えさせるのをゲーム的とするならば。（北海道　ドリアン）

最近の麻雀ゲームはいたれりつくせりです。リーチしてしまえば、あとはオートでツモってくれます。

るんですが、納期が迫ってくると、いわゆる〝仕様〟として押し通すことが多いですね。デバッカーから見れば明らかなバグでも、納期間際には仕様、仕様、仕様……。仕様でどんどん返ってきますよ」

経営のイロハを少しでも知っていれば、会社にとって納期がどれだけ重要なことか理解できる。決算期をにらんだスケジュールならなおさらだ。A氏が言うには、販売元と開発元が別の場合、ご丁寧にも販売元やプロデューサーの仕様として処理する確認印まで付いてくることがあるそうだ。そうまでして守るべき納期ではあるが、納期に間に合わせることで消費者を裏切った代償もまた、甚大なものとして返ってくるはずである。

しかし、信用を失ったメーカーは凋落への道を……、とはいかないのがゲーム業界の謎。これはもう仏のように寛大なユーザー諸氏のおかげであるが、この土壌がある限り、メーカーは過失を繰り返すのではないだろうか。

悲しきデバッカー業

ところで、不具合のあるソフトをつかまされたユーザーと同じくらいに、デバッカーたちもまた報われないような気がする。なぜなら、バグを見つけて報告しても、そのバグが修正されずに発売されれば、デバッカーの不手際という憶測が飛んでも仕方がないことだからだ。しかも、デバッカーがどんな作業をしているのかという知識に乏しい、われわれ一般のユーザーに非難を受けるとしたら、それはやりきれない思いだろう。

というわけでここからは、デバッカーの実態にスポットを当ててみたい。A氏の実体験に基づいて明かされる、デバッカーの悲哀とはいかに。

「基本的には、ひたすらゲームのあら探しをする仕事ですよね。実際に担当した例でいえば麻雀ゲーム。これはすでに麻雀のルールがあるわけですから、仕事しやすい部類に入ります。發が4枚以上出てこないか、逆に3枚しか出ないことはないか。点数計算もそうですね。大三元と四暗刻が同時に成立していたらダブル役満になるわけですが、それを重複する役、そして重複する点数が認められているかを確認するんです。つまり純粋に麻雀として機能するかどうか、デバッグ用に相手の牌が見える仕様のもので延々と調べ続けるわけです」

こういった場合は、デバッグを始めるに当たってチェック項目をリスト化しておくことが常だという。このチェック項目は、普通にゲームで遊ぶときでは考えつかないような、まったく異質の動かし方になっているのだ。

「PCゲームなどでは、むやみやたらにマウスを動かしてみて誤動作が出ないかとか、ウインドウモードとフルスクリーンモードでの違いを調べてみたり……。ほかのアプリケーションをあえて割り込ませたりもします。アドベンチャーゲームなど、メッセージテキストの誤字脱字もチェック対象ですね。ほかに代表的なものでは〝抜けチェック〟というものがあって、ポリゴンを使ったアクションや格闘、レースゲームに多く見られるパターンです。マップやコースの切れ目でいろいろなアクションを繰り返して、キャラクターがマップから飛び出さないか試すんですよ。マップの角や隅は何かが起こりやすい場所という認識がありますから、マップの角でジャンプを繰り返すと壁を抜けるとか、または敵の攻撃を受けて後ろに飛ばされるリアクションなどもバグに発展する可能性大です」

通常の遊び方とは異なるイレギュラーな動かし方をする以上、やはりこの作業は面白味に欠けるという。そんなうっぷんはバグを見

ゲーム的な世界観を持つ、ゲーム以外のエンターテインメント作品とは?

・倉多江美の「静粛に！天才ただいま勉強中」。作品そのものより、主人公の「自分だけは生き残る！」という変節漢ぶりが素晴らしい。フランス革命のころの話。（東京都　透明ドリちゃん）

つけることで解消するそうだが、バグを見つけたデバッカーにはさらなる試練が待っている。

「見つけたバグは開発側に報告するのですが、その際にバグの再現性も併せて報告することになります。というのも、バグが出た条件を再現しても、常に発生するとは限らないんです。そこで発生条件を繰り返し試行して、30回中30回発生したとか、2～3回しか発生しなかったとか、バグの発生率を出すわけですね。ハング系のバグは重要なので、100回くらい調べることもありますよ。そうして出されたバグの程度と発生率を開発側が見比べて、修正が必要かどうか判断するという流れになります。再現性の確認は単調な作業になるので面白くありませんが、発生条件が判らないときは逆に燃えたりするんですけどね」

デバッカーとは根気の人。そう言ってよいくらい、長時間の単調な作業に耐える精神力が必要である。ちなみに、A氏が経験した発生条件が判らないバグの正解（？）とは、〝所持アイテム欄の一番上が薬草の状態で宿屋に泊まるとハングする〟というものだったそうだ。こんな関連性のひとかけらもないような発生条件を再現するのに、一体どれほどの時間を費やしたのか判らないが、条件探しに燃える感覚がなければ集中力を持続させるのは難しいだろう。まさにデバッカー魂である。

バグ報告の作法とたしなみ

デバッカーがバグを見つけると、その条件と発生率を事細かに調べ上げ、修正を促すべく開発側に報告することになる。この報告は正確な記録として伝えなければならないので、口頭ではなく文書にして渡す。A氏が考えるには、この報告書の作り方で、使えるデバッカーと使えないデバッカーが決まる部分が大きいのだという。

「せっかくバグを見つけても、それが開発側に正確に伝わらないと意味がないんです。たとえば、レースゲームでコースを逆走するとハングするというバグがあったとして、その事実だけを雑に報告しても開発側はさっぱり判らない。そこで、バグを見つけた日時、バグの種別（この場合はハング）、どのコースのどのポイントか、左右どちら回りで逆走したか、逆走時の速度、逆走を始めて何秒後にハングしたか……、などなど。こういった情報を詳細に説明できないとダメなんです。状況の説明文って意外と難しいのですが、開発側が判断しやすい文章力こそ、デバッカーに求められる最も重要な能力だと思います」

この話を聞くまで、デバッカーに求められるのはバグを見つけるゲームマニア独特の能力だと考えていた。しかし、バグを見つけ、その条件を分析する能力は、慣れてくればほとんどのデバッカーの身に染み付いてくるものらしい。逆に、重大なハング系のバグをゲームマニアではないデバッカーが不意に見つけることも多々あるそうだ。このことからも、A氏はデバッカーの重要な素養として文章力を挙げたのである。

ただし、デバッカーは報告の時点で報告以上のことを求められていないという暗黙の了解もあるそうだ。つまり、〝重大な不具合につき修正の必要あり〟と報告するとき、改善案まで進言する必要はない。ゲームバランスなどは、その顕著な例だ。

「敵が強すぎるというようなゲームバランスの問題も、バグと言えばバグなんですが、これについて報告するのは明らかにおかしい場合のみです。あくまで正常に動いて遊べるかどうかの確認が仕事なわけですから。似て非なるところかもしれませんが、完成度うんぬんのチェックは求められていないんです。言ってみれば、〝確認はしても批評はするな〟ということでしょうか」

誤解のないように明記しておくが、改善案の進言は禁止事項ではない。しかし、シナリオやシステムなどの各種設定の決定権は会社および開発側にあり、仮に的を射た秀逸な改善案でも採用されるとは限らないのである。メーカーによっては、デバッグはもちろんモニタリングからバランス調整まで、ソフトのチューニング全般を

ゲーム的な世界観を持つ、ゲーム以外のエンターテインメント作品とは？

・「セブン」、「羊たちの沈黙」、「バイオ」や「サイレントヒル」、「クーロンズゲート」みたいな映画だった。CD「大竹まことの文芸春秋」。（松山市　クーロン助川）

請け負うことを目的とした「猿楽庁」という外部企業に依頼するケースもあるが、ほとんどの中小メーカーは自社に派遣社員やアルバイトを集め、デバッグのみを担当させる形態をとっている。こうなるとデバッカーの発言権は限りなく弱いもので、進言が採用されるのはごく稀なことなのだという。

デバッカーのモチベーターはどこにあるのか

報告内容が会社の都合で仕様として処理され、仕事は長時間の単調作業、さらに発言力は極めて微弱……。ここまで見ると、デバッカーの仕事は過酷な割に報われないイメージが強い。それでもなおデバッカーを勧めるには、モチベーションの置き場がどこにあるのか気になるところだ。

「私の場合はゲームが好きというのももちろんありましたが、生活のためという理由が大きかったですね。私がやっていた会社は24時間2交代制。時給は700円でしたが、1日12時間拘束されるわけで、月の収入額としては20万円前後ということになります。ちなみに、歩合じゃないので重大なハングを見つけたといっても、臨時ボーナスとかありませんよ（笑）。そんなのがあればモチベーションは上がるんでしょうけど、ハング5個見つけてもテキストの誤字脱字100個見つけても、給料が上がる評価対象にはならないですし。一緒に仕事していた人にも、やはり生活のためというか、仕事としてこなす人が少なからずいました。まあ、いずれにしてもゲーム好きじゃないと選ぶことのない仕事というのは間違いないでしょうね」

レースゲームにて逆送の図。こういったルール違反の遊びができるのもゲームならではですが、デバッカーさんにとっては辛い要素でしょうか？

A氏が言うように、ゲーム好きが選ぶ仕事というのは理解できる。発売前のゲームをいち早く遊べるという利点があるし、ゲーム開発に参加できる気もするだろう。また、あわよくばゲーム業界に飛び込むチャンスと考える人もいるかもしれない。だが、デバッカーから出世し成り上がることは難しいもの。事実、人の入れ替わりは激しく、長く続ける人が少ないようで、どうすれば出世し、どう発展できるのかは、A氏自身もイメージしにくいことのようだ。

「出世、ですか……。まずはデバッグチームのリーダーとして社員になる、とかでしょうか。おそらく、そうなるために必要なのは、ゲームマニアならではのデバッグ能力ではなく、報告書作りの文章力であったり、チームのリーダーになるわけですから管理職的な能力、それから勤務態度のほうが重要ではないかと思います。まあ、まったく出世できないことはないという程度のもので、現実的なことを言うと、一度デバッグの仕事を覚えれば、他社のデバッグもできるということはありますね。もっとも、世間から見れば〝ただゲームやってるだけじゃん〟みたいなところは少なからずあるし、長く続ける仕事ではないと思いますよ……。終身デバッカーとか、私はイヤです（笑）。ちょっと面白い仕事だとは思いますけど、強くお勧めできませんね」

どうやら、モチベーションの置きどころを定めにくく報われない仕事というイメージを払拭するのは難しいようだ。だからといって、A氏がデバッグの作業をないがしろにしたというわけではない。仕事は仕事として、責任を持って作業に当たったであろうことは、世のデバッカーの多くについても同じことが言えるはずだ。

話を主題に戻すと、こうしてデバッカーという人員を備え、時間も割いているのだから、メーカーはこれを正しく機能させるべきだ。現状のように無駄が顕なるようでは、ソフトの開発工程そのものをデバッグしなければなるまい。

profile
松田剛（まつだ・つよし）：1974年生まれ。どフリーライター。寄るシェアの波には逆らえず、長年愛用していたMacを手放しWindows環境でリスタート。Macじゃなきゃダメって仕事でもないのは気づいていたので、ついに林檎党から脱退です。

ゲーム的な世界観を持つ、ゲーム以外のエンターテインメント作品とは？
・「女王の100年密室」です。推理小説のような展開だからです。（福井県　ぺんぎん）

怒っているときほど冷静に

これが正しいクレームのつけ方だ!!

**感情に任せてクレームをつけるのは得策ではない。
冷静に現象を分析して、理論的に攻める……
"ヘンな人"扱いで終わらせるな！**

泣き寝入りが一番問題

ゲームソフトに限らず、購入した商品が不良品であったのならば、心穏やかではいられないだろう。そんなときに、アナタならどうします？ 怒りに任せてメーカーに怒鳴りこみますか？ それとも、涙をのんで泣き寝入りしてしまいますか？

今回、バグ問題の取材を通して感じたことは、「黙っていることは損である」ということと、「サポートセンター等は上手に利用しないと消費者のほうがクレーマーのように思われてしまう」ということだ。特に、問題が消費者側に押し付けられるのは御免こうむりたいところだ。そこで、ここでは、いかに上手に不良品に対応していくかを、不良ゲームソフトを購入した場合を想定して、見ていきたいと思う。

まず最初に押さえておきたいのは、ゲームソフトを購入した際のレシートを保管しておくということ。レシートがなくなってしまうと、購入したショップではもちろん、そのほかであっても対応してもらえない。次に、ソフトが正常に動かなかった時の対応策だが、最初に確認すべきことは、問題がソフトにあるのかハードにあるのかの判断だ。これは、不良品と思われるもの以外のソフトを起動させてみるとよい。問題がハードにあるのならば、どのソフトを試したところで起動するはずもない。なので、この場合にはハードメーカーへの連絡となる。

他ソフトが起動するにもかかわらず、特定のソフトが起動しないとなると、問題はそのソフトにあることになる。この場合はまず、ソフト自体に問題がないかのチェックだ。動作不良にはCD（DVD）の裏面・読み込み面の汚れによる読み取り不良というケースも多い。CD（DVD）の読み込み面を見て、汚れや傷などがないか確認しておこう。ここでまだ原因が判明しないのであれば、いよいよ問題が深刻化してくる。

最悪のケースも考えておこう

ここからは、動かないことが"仕様"でないかのチェックだ。これには説明書を活用しよう。もし本当にゲームの"仕様"としているのであれば、説明書で触れているはずである。なので、動作不良の場面が明記されていないようならば、次のステップへと入る。

さて、ついにメーカーへの問い合わせになっていくわけだが、この過程に入ったからといって、安直に電話をかけてしまったら、足元をすくわれることもある。まずは、自分が置かれている状況を正確に把握しておこう。どこで止まるのか、どうすれば止まるのか、という事実確認と、どうしてもらいたいのかという要求をきちんと把握しておこう。

そういった下準備をもって、いざ、サポートセンターに電話だ。もちろん、不良品相談の電話だからといって、社会常識を無視してはいけない。いきなり怒鳴ったり、汚い言葉使いを使うことは、サポートセンターの方の心証を悪くするどころか、話の内容が伝わらなくなってしまう可能性もあるので、冷静に常識的な言葉使いを心掛けよう。

ゲーム的な世界観を持つ、ゲーム以外のエンターテインメント作品とは？
・映画「ダークシティ」。10年くらい前に見たかなぁ。AVGっぽいストーリーでした。黒いよ。（岡山県　たう）

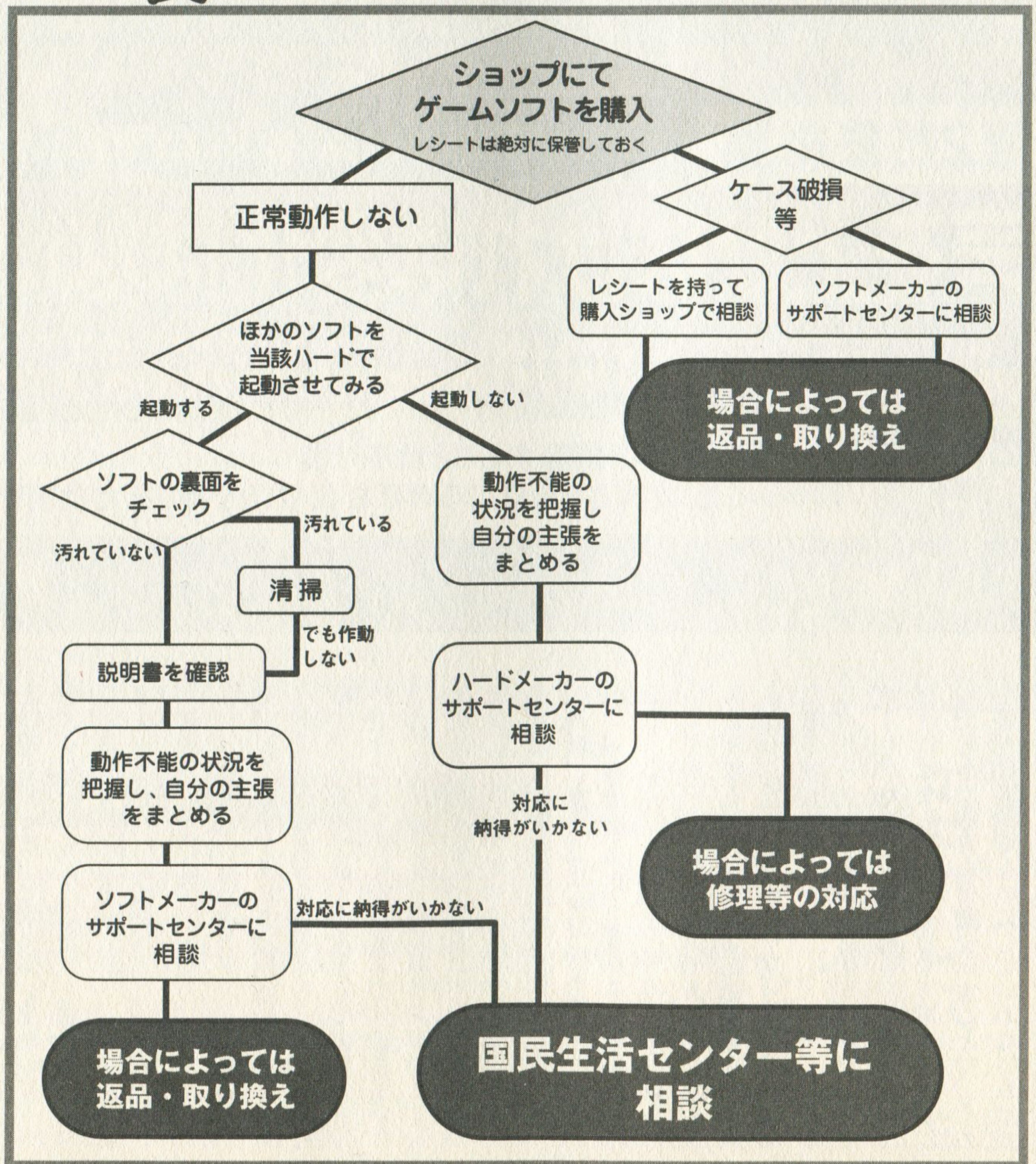
ここまでくれば、何かしらの結論が出ていると思うが、最悪の状況の場合にはどうするのか。メーカーに連絡し、内容を説明したにも関わらず、明らかに対応が不充分で納得できなかったとき、そのときは個人の力で企業と争うのは難しいことなので、今回紹介した「国民生活センター」などを活用しよう。この場合も、何が原因で、どうしてもらいたいのかは決めておくとよいだろう。

この一連の流れが、不良品を手にとってしまったときのモデルケースである。詳しくは図にフローチャート化してあるのでそちらも参考にしていただきたい。

ゲームソフトはこれまで、消費者が不良品に対して寛大だったという見方もあるが、消費者が泣き寝入りしていたとも受け取れる。今後、より良いゲームソフトが出てくるためにも、不良品に対しては毅然とした態度が必要になってくるのではないだろうか。〝バグがなければ良いソフト〟ということ自体がおかしなことだと気がつかなければならない。

（編集部）

不良品を手にしたときのためのフローチャート

ゲーム的な世界観を持つ、ゲーム以外のエンターテインメント作品とは？
・あまりないですね。やはり、なになに的なゲームというものが多い気がします。（京都府　RTK）

バグを認めることは難しい……。

企業としてのその判断は、不本意だとしても納得はできる。不良品として認めれば、回収や修正版の配布等、当初予定していなかった予算が必要となってくる、さらには、企業イメージすら悪くなる。だからこそ、最悪のケース以外は〝仕様〟ということになるのだろう。問題は、この理論をどのレベルまで適応させるか、である。明らかに不良品であるのに、〝仕様〟で通すことは難しく、どこまで頑張ってもいずれ「お詫び」から「回収」へのレールは避けられない。この場合には、ユーザーの怒りも正当に昇華されているとも言える。

今回の『スターオーシャン Till the End of Time』（以下『SO3』）での場合、最も不可解だったのが、その責任の所在である。ゲームを発売したのはエニックス（当時）、でも問題はSCEが配布したライブラリに問題があったので、SCEが対応します、というのはどういうことなのだろうか。これは責任の焦点をぼかしているにすぎない。過去「ゲーム批評vol.13」でもバグ問題を取り上げている。そのときの原稿は、「メーカーもユーザーも、なんとなくバグを容認してはいるが、バグ入りソフトは間違いなく不良品である。これだけ不良品の存在を許している業界も珍しい。メーカーには、きちんと問題意識を持って不良品が出ないよう努めてもらいたいところだ」と締めくくられている。それから6年、ゲームから不良品は減ったのかもしれない。しかし、なぜか〝確信犯〟が増えているようにも感じられる。バグが残っていたとしても発売する。発売日を延長するよりは回収・交換するほうがより損益が少ないのだろうという〝打算〟。そういった、企業としての暗い部分が透けて見えてきているようにも思える。

『SO3』に大きなバグが残っていたことは紛れもない真実である。だが、SCEが配布したライブラリにバグがあったという事実は、企業が示した見解でしかない。

今回、さまざまな場所へ取材に赴いたが、一番印象に残っている言葉がある。「ゲームのバグはゲーム雑誌にすら載らないですから。だから、メーカーとしてもなんとかなると思っているんじゃないんですかね」。納得してはいけないが、納得してしまう言葉である。

〝バグ入りソフトは不良品である〟。ユーザーも、われわれ編集部も肝に銘じておかなければならない。そして、不良品を手にしたときに的確な行動を示すことで、その主張を意義あるものにしていかなければならない。

（編集部）

第2特集総論

声を上げなければ変化はない
しかし、上手に声を上げなければ罵倒で終わってしまう……

ゲームからバグを排除することは不可能
細かいことに目くじらを立てるのはなく、要所を押さえた批判を

ゲーム業界人の切ない生き様がよく分かる！　下請け制作会社一筋の著者が贈る　連載第13回！

悲しく楽しい ゲーム業界（裏）事情

Written by
橋本和明

第13回　エロゲーの作られ方（バグ付）

エロゲーは、一般的なゲーム制作のプロセスと大きく異なり、企画書を通して制作というパターンでなく「まず作る」が前提にあることが非常に多い。また、制作サイドが自社で販売を行うことが多く、お客さんの評価という点をあまり気にしないところから、非常に振り幅の広い作品が生まれている。その位置は、過激表現だったり、制作体制そのものだったりと、作品により大きく異なるが、どうやって制作が行われるのか。どんな風に企画が生まれるのか。一般的なゲームと違うポイントを重点的に説明しよう。

CASE❶ 原画主体で作ると売れるけど……

まあほとんどはコレ。根本に流れるのは「こんなものが作りたい」でなく、「儲けたい」というところに関心がいっているのがミソで、絵さえ良ければ売れると。紛れもない事実なだけになんとも言えないが、売れている絵の人っていうのはほとんどが忙しいかわがままかで、ゲームにぴったりフィットした絵が描けない場合が多く、結論としてはシナリオと画面が合わないというか、むしろシナリオの経費が絞られすぎてショボリな物語しかくっつかず、他の部分もコスト削減が著しいため、デキがイマイチとなるケースが多い。

CASE❷ シナリオ主体で作り始めると

作ってるのが電子絵本だとか、小説なら充分すぎる理由なのだけど、一応ゲームなんだよね、エロゲーって。ゲーム本位、とか「こんなゲームが作りたい！」でなく、ほとんどが「××みたいなのを作りたい。いやむしろオレならもっと上のものが作れる！」という勘違いの元に成り立っていることが多く、当たればアタリだけれど、ハズレがほとんど。というのも、シナリオは小説ではないので絵が必要だが、シナリオ担当者がこだわるのは文章だけで、それ以外は適当に処理するから、総合作品としてのゲームの価値が下がってしまう。また、コンシューマゲーム制作者からみると作品という点では芸術性が高いものの、結果オナニーにしか見えない。

CASE❸ 低予算で作れるから作る

一番悪い姿勢な気がするし、他人事ではないので書いてててイタイのがコレ。ある程度のプロが作業をやっているから悪いものはできないが、絵もソコソコ、シナリオもソコソコ。宣伝もソコソコで、どれも平均点。悪くはないけれど、星の数ほどあるソフトの一つとして、そのソフトを購入対象に考えてくれるわけはない。作る側も当然売れないのを理解しているから、マニアに向けて作品を作る。たとえば「ロリ」だとか「萌え」だとか。プライドがないくらいにこびちゃうから、実は結構売れてしまって。でも、プレイヤーには「エロゲーって内容薄いんだなぁ」と思わせてしまう……。

だから売れないし、最近は市場も拡大していないように感じられる。商業としての意識が低いところが多いから、お客のことは考えないし、製品として出すという自覚もほとんどないから、デバッグだってまともにやらない。当然そうじゃないメーカーもあるかもしれないけれど、そんなところが目立つために、所詮エロゲー、と言われてしまう。制作者の皆様は、胸に手を当てて考えるのもヨイような気がしますヨ。

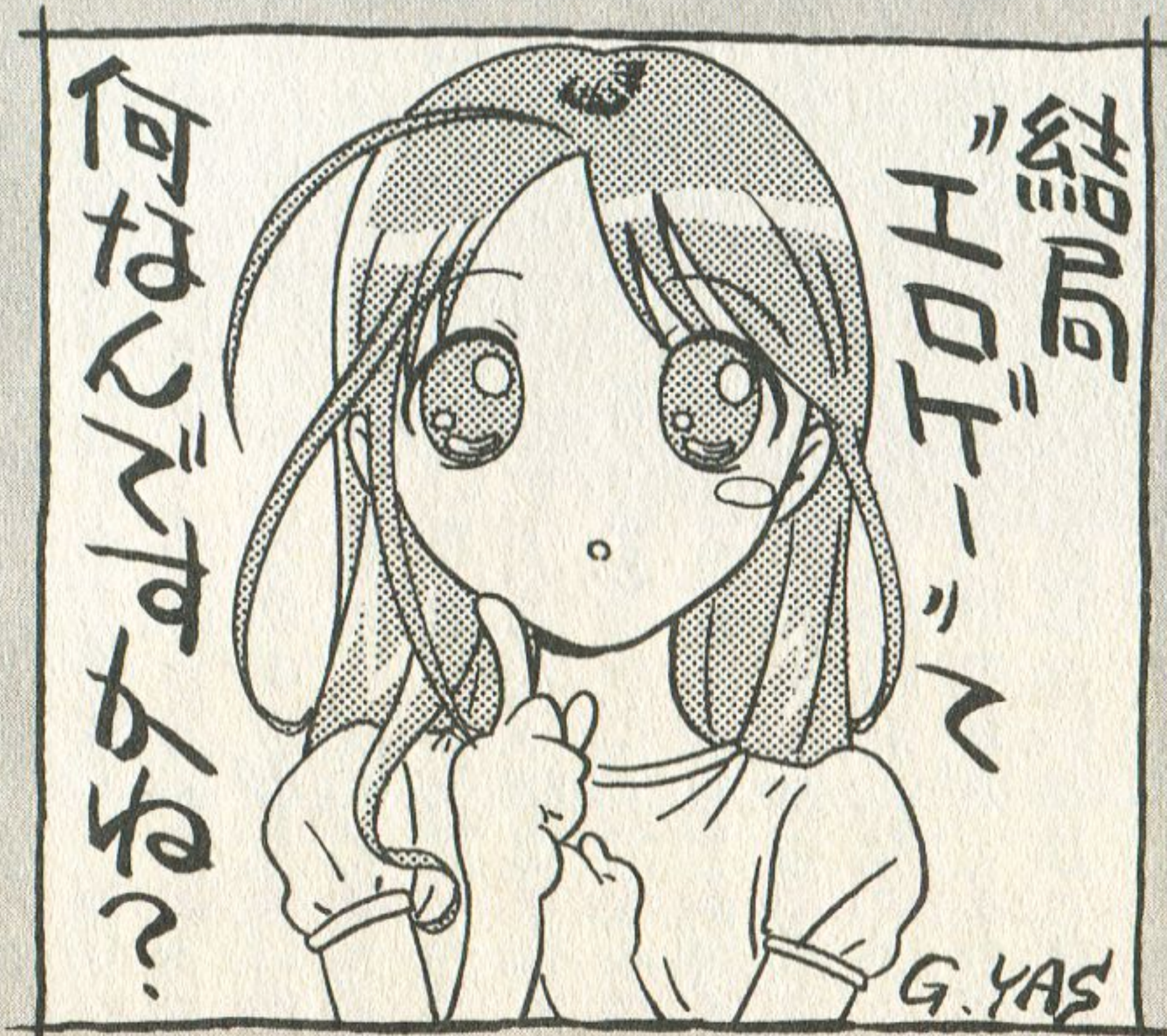
結局"エロゲー"って何なんですかね？

G.YAS

イラスト：安本豪

profile 橋本和明（はしもと・かずあき）：小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとしてさまざまな雑誌で活躍中。

ゲームショップで

語れ場

生産中止から2年たっても
いまだに納得できないあのハード

テーマ2 DC市場の現状

——今回はDCで語っていただこうと考えています。今さらという気でなんですが……。

いや、DCいいですね。

——いまだにリリース情報から消えていないセガの『モンスターをつくろう!』がありますが、何か情報は入ってきたりしないんですか?

全然入ってこない。多分だけど、あれは**何らかの形で消える**と思う。だから逆に、売れないと分かっているなら、**無償で配っちゃう**とかでいいと思うんだよね。これ以上は開発ができないんだとしても、遊べる仕様にして出せばいいって思う。今さらPS2で作り直したら、また開発費が掛かるわけだからね。**さっさと出してしまえ**という部分が正直あるよ。ただDCって、ハードが出た時期と、生産を終了して続いている時期があるけど、ある時期を境に生産終了後のほうが長くなった。ハードの生産期間が短いのもあるだろうけど、**いまだ一部のメーカーはソフトをリリース**していて、ウチで言えば『FFX-2』の発売日にDCの『インタールード』というゲームがあって、あれが発売日は『FFX-2』より売れた。全体的に見れば、片や100万、片や1万という話だと思います。だけど秋葉原のメッセサンオーに関しては、**発売から3日間くらいは『FFX-2』より売れて**たんですよ。そこからはタイトルの人気というよりも、仕入れたソフトの数が足らなくなって、品切れを起こしてしまいました。あれが今でも出てれば売れると思うし、すごくいい例ですよね。ああいう良いゲームであれば、発売日からの数日間とかに限られるのかもしれないけど、**DCユーザーがついてくるのは確実**だと思う。そこで勘違いしちゃいけないのは、PS2ならもっと売れたんですか? というバカなことを言う人がいるけど、そんなことはない。PS2に応じた数が待っているだけで、DCだから売れたっていうこともあるしね。出してみなきゃ分からないけど、**少なくともPS2だったらあそこまで売れなかった**と思うし、勢いもなかったと思う。そこには限定生産という要素もあって、さらに8分の1の確率でレアパッケージという要素もある。こういうのでも盛り上がればいいなとは感じますよ。それはレア度で売るとかじゃなくて、後から知ってみんなで慌てて見る。情報が公開されてからレアパッケージを探しにいくんだけど、そのころには限定パッケージなんてあるわけない。というか『インタールード』のソフト自体がないんだぞ、現状ある通常版でいいから買いなさい(笑)みたいな感じで。ああいった部分で考えても、ありがたいタイトルだと思う。DCで値崩れもせず、基本的には高い値引率なんだけど、すごく売れているし、みんなも楽しみに待っていたという部分もある。**あの現象はPS2やXboxじゃ考えにくいよね。**

——やはりDCは特別という感じはしますか?

DCのお客さまっていうのは見れば分かるんですよ。DCタイトルを買うなって、充実しているDCコーナーに行って欲しいなぁ~と思っていると……やっぱりDCコーナー直行! ありがたいんだよね。よくぞ買ってくださいました、っていう感じがする。ウチはDC本体をたまに出すんですよ。やっぱりそれなりにビッグなタイトルが出るときは、欲しい方もたくさんいるし、今ごろDCを気に入っちゃったとか、**DCでしかないタイトルがたくさんある。**DCでゲームがしたいという方がいるわけだから、じゃあ出すかってことで、倉庫のすごい奥のほうから、見つけて出すわけですよ。秒殺で売れるんだけど…。…本当に瞬殺ですよ。あるんですか? とか驚かれるしね。本当はもっと出したいけど、倉庫から取るのが大変ということもあって、いつも数

台しか出せずにすいません（苦笑）。

その中には持っている方もいるんだろうけど、修理に出すより買い替えとかいって、買っていきますよね。ウチはDCの周辺機器も充実させていますが、これだけ新品をそろえているショップは他にないくらい力を入れていますよ。

――周りはそんなに盛り上がっているのに、セガは元気がないですよね。DCなくなってからここ数年は完全にという気がするんですが？

しますね。元気というか、**昔のようなエナジーが感じられない**。昔はDCの情報誌でAM-2研のコーナーとかもあったわけじゃないですか。鈴木裕が語る、とか言ってね。まぁ『シェンムー』シリーズはいまいちだったけど、カリスマ集団って呼ばれた時期もあったのに、ここに来て弱いなぁというのはすごく感じる。なんか**時代と共に弱くなった**ということもあるんだろうけど、ユーザーはいつまでも誇りに思っている部分がある。**俺らはDCで良かった**っていう、ああいう部分に対してセガは考えてもらいたいって部分はあるよね。だからこそ負けるなセガと本当に感じますよ。

――ユーザーではどうすることもできないというのが悔しいですよね？

できない。もうなんかね、肩身の狭い想いをしているよ。どんどん袋小路に追い込まれているというかね。

――セガに動く気がないなら、どうしようもないですからね。

ないねぇ。一番いいのは、**ユーザーがお金を出し合って、セガを買収しちゃうとかね**（笑）。

今回のように、それなりに売れるタイトルがあるわけだからさ、もったいないよ。

メーカー各位へ DC市場はまだまだいけますよ!!

――今リリースしようと考えているメーカー以外は出さないんですかね？　市場があることは間違いないわけじゃないですか。コナミにしろ、ナムコにしろ、出してみろって思いますよね。そして最後にセガが来い、みたいな感じで。

そうだよね。本当に私もそう思いますよ。売れないのはプラットフォームが駄目じゃなくて、**おたくのゲームが駄目だから売れない**ということにある。それをハードや人のせいにすることが多すぎるよ、この業界は。ゲームが売れないのを、ショップやユーザーのせいにしてね。そうじゃないよ、あなたがいけないんだと。すぐに見たがらなくなるからね。売れれば作ったのは私ですよ、って出てくるけど、**悪いこともおまえなんだよ**、って。それはすごく感じますよ。だからこそDCは駄目ってことじゃない。DCは取り上げてくれないから、って言うだろうけど、専門誌だってあるし、ファンもいますよ。現に**店では売れているわけ**だから。店で売れていないなら、致し方ないっていう部分もあるけど、ファンはいるわけだから、任せろという感じだよね。**全然いない市場じゃない**よ。まぁ市場の大きさをどこで判断するのかっていうのは、それぞれの企業の考え方があるだろうから、微妙な部分ではあるけど、少なくとも店はリリースされるとなれば検討はするし、予約が入れば入荷しないわけにはいかないからね。ユーザーを受け入れられる店はあるわけだから、あとはメーカーが動くだけなのかな、という気はしますよ。**こういう話はセガじゃないと言えない**ということも考えてほしい。でも、本当にどうなっちゃうんだろうね、セガは……。

ドリームキャスト
若干放出中
なんでまだDCが……
イラスト：しろ

profile
金　寿彦（こん・としひこ）：秋葉原にあるゲームショップ、株式会社メッセサンオー販売部統括責任者、および本店店長。

最強伝説

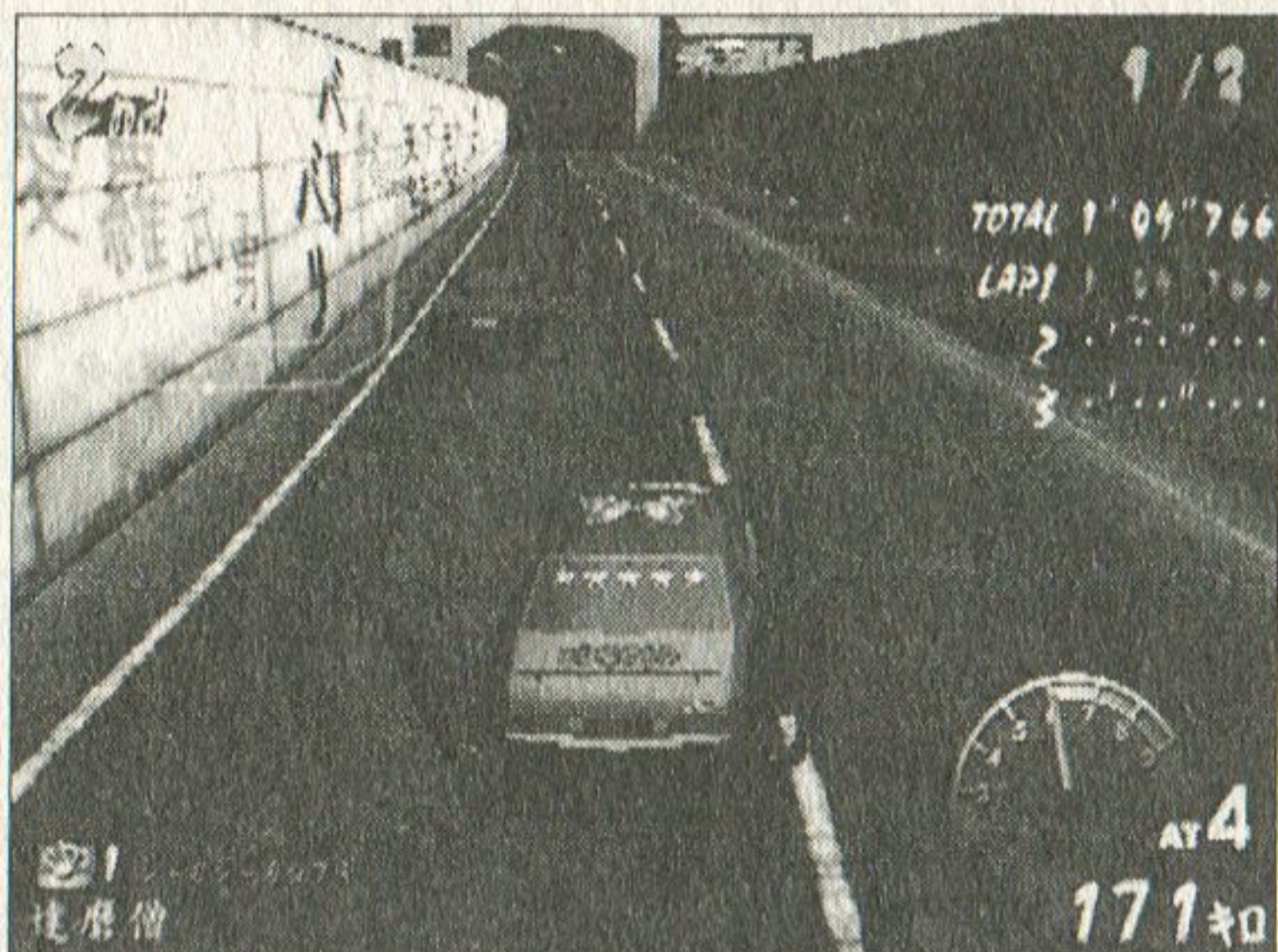
悪趣味ゲーム紀行

がっぷ獅子丸

第四十八便

『最速！族車キング～仏恥義理伝説～』（PS2）

これ書いているのは今まさにE3直前のキワキワですけどテロだのSARSだの決死の覚悟で飛行機になるゲーム会社の方々もかな～り多いかと思われます。昨年からのGTA祭のなかナンゾ良さげな洋ゲーでもありゃせんかと目を光らせるバイヤー衆も大変でしょうが、概ね日本ゲームユーザーは結構保守＆閉鎖的なので、水の合わないゲームも多いかと。日本国内においても北海道民は新しいモン好きとか地域的にに売れる傾向というのもあるみたいで、軍事施設の近所はフライトシミュレーターが売れるとか米軍基地の側のゲーム屋さんはゲームボーイのソフトがよく売れるとか局地的な特質というのがあったりします。誰かこの辺を真面目に調査するヒトいたら結構面白いかと思うンですけど、今回紹介するのは千葉茨城神奈川方面で昔ヤンチャしたOB諸君に大絶賛の珍走系レースゲーム**『最速！族車キング～仏恥義理伝説～』**。このところの不景気を反映してか依然人間様や荷物を一杯乗せるタイプの自動車が世の中の主流でして、座席が2つしかない様なスポーツカーが良いとか、獅子丸のようなランボルギーニクンタッチ直撃世代には世知辛い時代が続いておりますが漢たるものカッコイイ車も運転してみたいと思うモンですけど、このゲームに登場する全ての車は速さとか空力とかいうロジカルなデザインとは**別次元のカッコ良さ**というモノを追求した車ばかりで、登場する車種のみならずコマンドや表示周り、CDデータの読み込み時に至っても**「ローディング中じゃコラァ！」**と表示されるように、万事において族仕様となっております。ゲームをスタートさせると**「ヤンのかコラアァアコラァァコラァ！」**とエコーのかかった怒声の次にモード選択となりまして**「全国制覇」「喧嘩上等」「武勇伝」「俺様仕様」**というモード選択になります。これら要は公道レースモード、2P対戦、レコード、コンフィグ設定で（一応族同士の）公道タイマンバトルを主軸としており、レースに勝って金貯めてチューンしてという所謂オーディナリーなレースゲームのプラットフォームを崩していないので敷居はめちゃ低いのですが、この4文字熟語をはじめとする言語体系や、産業革命からなる近代的合理性では理解できない**竹やりデッパヤンキーホーン**などのチューニングパーツなど、彼ら部族の宗教的自動車文化にノレるかノレないかで評価の振れ幅が大きく動きますが、実は獅子丸が**過去に紹介したソフトの中で一番売れているソフト**じゃないでしょうか。登場する車は当然ハナから族仕様の新旧織り交ぜた国産車で、デフォルトがボンネットに巨大な虎のデカールが張られたダルマセ

profile **がっぷ獅子丸（がっぷししまる）**：1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな34歳。

「愛羅武勇」などのステキな味付けをほどこされた族語が満載。各コースのいたるところで見つけることができます

リカで名前が『**達磨僧**』とシンナー臭いシャレがきいております。他にも『**拳米利（ケンメリスカイライン）**』や『**暗雲（クラウン）**』『**世怒愚露（セドリック／グロリア）**』など、グランツーリスモに出てこないけど分かる人には嬉しい車も満載となかなかのボリューム感。レース自体は大味というか、実在の車の挙動を忠実にシミュレートしたトコロに価値を求めるのが最近のレースゲームのトレンドですが、この手の車がそんなコトしたら真っ直ぐに走るのも大変なのでリアリティの欠片もない程良く走り良く曲がり、チューンそのものも何馬力あげるかとか**そういう細かいの抜きにして**「かっとび」「バリバリ」「激速」「鬼速」という素人にわかり易いメニューで、そんな小さなコトより、やはりイカすチューンでマシンをナウく決めることだゼ！　マフラーホーン塗装ステッカーをカスタム化し俺色に染め上げるのが勘所。煙突マフラーなンか付けたら明らかに遅くなりそうですが実際性能にメリットもデメリットもなさそうなので、この際黄金色に塗装して『**愛死手流**』や『**謹賀新年**』などのステッカーを貼ったりともう、昭和の頃が忘れられない人にはもう堪らない要素がテンコ盛り。ホンマに日本人の美意識は金閣寺つくって終わりやなと思いつつ、こうなるとどこまでが本気か分から無くなってきたンですが、ココまではワリと想像の範疇かと思うんですけど、このゲーム唯一無二の特徴として、助手席に同乗者を乗せられます。気になるパートナーは4名で元北関東レディースチーム総長で2児の母の**伊藤明美**さんに「**負けたらシバクよ！**」と横から気合を入れられたり後輩の**河合聖子**ちゃんに黄色い声で「**アハハッた〜のし〜い**」と黄色い声で応援されたり謎のセクシーライダー**山口久美子**さんに「**速いオトコって素敵よ**」とエロ声でささやかれたりと変な処からモチベーションを喚起しますけど、獅子丸的ヒットは仲間ヒロシくんで「**あぶねーよ！**」「**敵前逃亡かよ！**」と横からの低IQな突っ込みで、徐々にこのゲーム独特のノリに対し地味に盛り上がってきます。コースは高速道路っぽいのとか浦安駅前商店街調やらサーキットや峠など、少ないながらも押さえるべきものは押さえられ、時折天下上等などのスプレーやチャンプロードの看板とか族的味付けが利いていますし、**周囲の一般車は鉄仮面といすゞフォワードだけ**というのも実にファンタジックでいいじゃないですか。ンデぶっちゃけ出来はというと、SIMPLE2000シリーズと正に**値段通りのクオリティ**ではありますので結論としては**マ、普通かと思いますが**80年代げなカセットテープを聞きながら、助手席のシンナー臭そうな女のコに野次られつつ公道バトルする2003年の夏つーのも感慨深いですよね。

画：安本豪

最速！族車キング〜仏恥義理伝説〜（レース）　メーカー：D3パブリッシャー／機種：PS2／価格：2000円／発売日：2002年9月26日

"人"には"物"と"お金"を超越できる可能性があるはずなのです!!

名越武芸帖

なごし ぶげいちょう

其の二十二

「経営と制作のギリギリ」

こんにちは。これを書いているのがゴールデンウィーク真っただ中。ここんとこ毎年、連休取り消しは恒例です。学生時代の友達から「GW何してんの？」と聞かれ『仕事だよ』「えっ？　GWも仕事？　社長なのに？」みたいな会話を交わす度に切なくなったりもしますが、スタッフも頑張っていることだし、私もできるだけのことはしたいと思います。でも、俺も経営と制作の二足の草鞋を履いているので、時期によっては余裕のなさもピークになります。例えば3月や4月にゲームをマスターアップする時は半端じゃありません。マスターアップのための作業も大変、3月は決算もある、給与や処遇の見直しもしなくてはならないし来期の計画も立てなければならない。4月は新卒も入るので受け入れの準備もあるし、ましてや次の月はE3ショウもあるのでその準備も……なんていう感じです。

ですから同時にストレスも殺人的に……と言う訳ではありません。それ程でもなかったりします。

確かに量的負担は多くなりますが、逆に経営者の立場の都合と、作り手の立場との都合の間で生まれる妙なストレスは少ない。ちなみに普通はこの両者（経営と制作）は別の人が仕切っています。そして、その両者の意識の整合性はなかなかとれないもので、結果、ものすごいストレスを互いに生み出すことになります。でもこの両者の優先順位というか整合性で悩んでいる人は本当に多い。では、今回はこのテの問題について俺の思う事をお話します。

人によっては、この両者の立場について、永遠のテーマのように言う人もいます。が、実際の結論は一つのはず。そう、両方大事に決まっています。でも、そういう結論が前提であれば、お互いがそれぞれの立場をリスペクトすることもできそうなものですが、それに反してなかなかコンセンサスがとれないのには、何か理由がありそうです。

何でしょう？

思うに何かの情報の共有がなされていないからだと思います。その代表的なものが「会社的都合」の情報です。俗に昔から言われる会社を構成する3大要素というモノがあります。〝人〟と〝物〟と〝お金〟です。

これらの掛け合わせ（事実上は足し算）によって仕事の結果は出るという考え方です。そして最も状態が良いとされるのは、「少人数」「小規模（省スペース・少機材）」「低予算」で、大きな成果を出そうというモノ。当たり前ですね。逆に、悪だと言われるのは、「多人数」「大規模」「高予算」で結果が悪いというモノ。これも当たり前。でもこの考え方、そのままではちょっとおかしい。なぜなら時間の要素が入っていない。実際に〝人〟と〝物〟と〝お金〟の足し算で投資そのものの雛形は提示できますが、最後に時間の係数を掛けなければ最終的な投資の予想にはなりません。〝人〟、〝物〟、〝お金〟がそれぞれ一つずつで合計が3で係数が1なら3です。でも2＋2＋2でも時間が半分で係数が0.5なら結果は3ですから、リスク的には変らないということになります。更に人でも機材でも倍の量を突っ込んだら半分の時間で完成するという人がたまにいますが、実際はロスがさまざまな形で生まれるので単純に半分にはなりません。むしろロスどころかトラブルさえ生まれる、なんてことだってありえます。なので、投資のサイズに見合った実績のあるディレクターを適宜アサインすることや、それを実現させるシステム運用等が必要になります。本来はそれも係数化してかけ算すべき。なので、最終的には（人＋物＋お金）×時間×キャリアで計算すべきです。他にも、職場なりの事情などでそれ以外の係数を必要とするかもしれません。

この公式が経営者的立場の事情、つまり「会社的都合」の概要です。でもこの情報は基本的に経営マターだということで、その仕組みや数字については作り手に触れさせない、という考え方をする人は非常に多い。でもそう考える

一番の理由は、「作り手に対して数値的なアプローチ（商売）を先に語ってしまうと、それを必要以上に意識してしまうことでクリエイティビティに支障が出ないか？　たとえば小さくまとまってしまって、思い切った発想ができなくなるのではないか？　そうであればあまり触れさせたくない」という懸念（気持ち）から生まれてくるようです。

でも同時に経営の本音（現実）としては「ベストは出してほしいが、なんとか予算計画内で」という気持ちもあるわけで、それらの気持ちと現実をまとめて言い方を変えれば「予算目標は決まっている。でもそれを意識しすぎずにギリギリまで目一杯頑張って欲しい」という感じでしょう。

うーん。であれば、それを言っちゃえばいいのに。というのが俺の考えです。

確かに、それを聞いたところで実際どうやって行動に結びつけるかは難しいし、皆がすぐに理解できるとは思いません。でも商品を創るという商売をしている以上、必要な情報には違いないのであれば、むしろ伝える義務さえあるかもしれません。であればお金の意識も制作の一部であるとしてアプローチしてみるべき。でもこう言っちゃうと「じゃぁ、お前は作り手が商売を意識しすぎて良いものができると思うのか？」と言われそうですね。でも、そもそもその部分に作品の善し悪しは関係ない。予算を最初に言おうが言うまいが、お金そのものを伝えるのか？　どうか？　に問題があるのではなくて、お金にせよ技術にせよその「ギリギリ」というところをお互いがどう伝えて、どう理解するのか？　の方がよほど問題です。最初の予算がどうであれ、一番肝心なのは、そのボーダー近くが見えてきた時、諦める？　粘るのか？　それに対して期待値はあるのか？　ないのか？　そのリスクはどの程度のものなのか？　を判断するときが一番ハードですから。ではそのギリギリをどうやってコンセンサスをとるのか？　それは、ちょっと卑怯かもしれませんが、回答は一つではありません。なぜなら会社の状況によって事情が違うからです。でも、基本的な方法があるとすれば、俺はこう考えます。まず、両者の本音を共有して仕事をスタートし、最終的にはシビレながらも経営者がギリギリでも歯を食い縛ってこらえて、作り手に気を配って完成に持ち込ませるように努め、また作り手も経営者がシビレていながらも堪える様に対してリスペクトとすることを制作内容で返す、ということに尽きるでしょう。でも繰り返しますが、それはあくまで最初に「作り手＝経営の事情は理解できない」と言う考え方を捨てて本音の共有からスタートしたからこそ、この方法に可能性があるわけです。

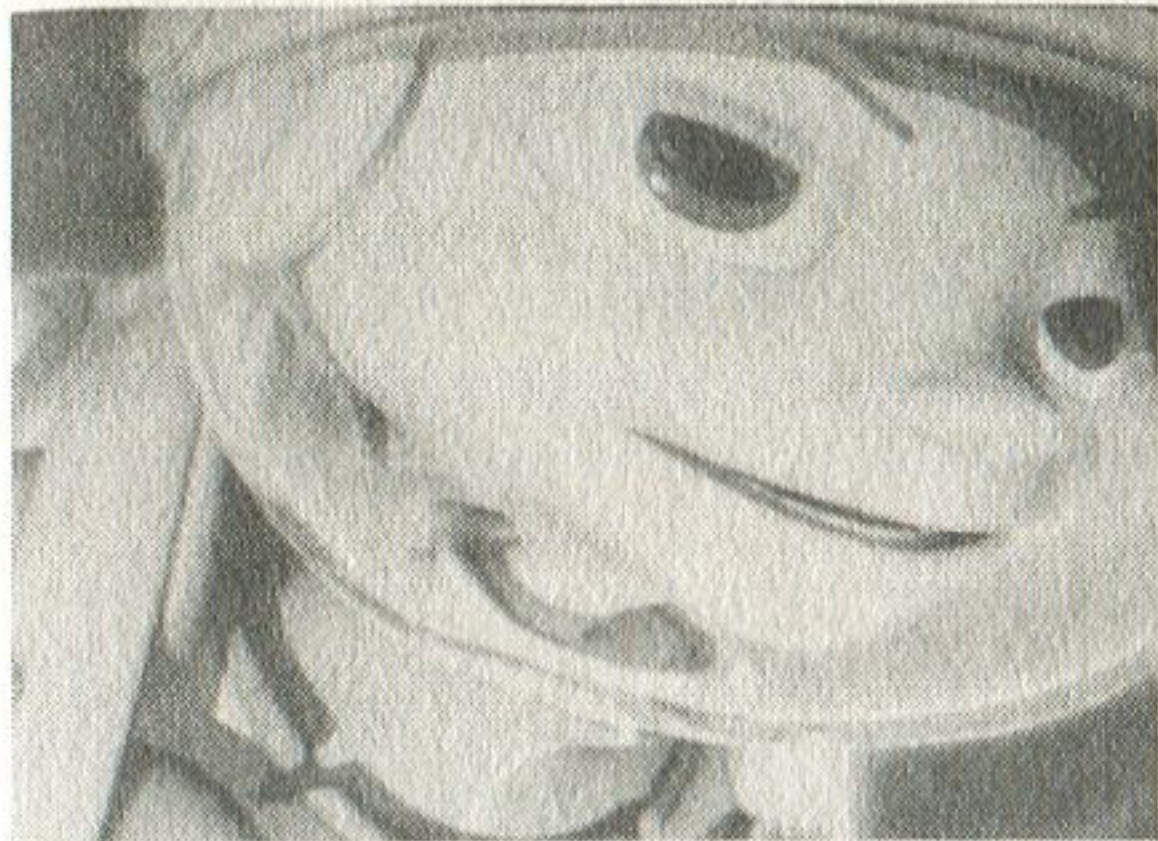
しかし、ただ単に後々モメたくないから予算のことを先に言っておく。という考えでしかない人も多い。「お前、いくら掛かってると思ってんだ！」なんていう人。まぁ確かに、予算内でガッチリ作ることを最初から義務づけるのもアリだと思いますが、良いものはできないのは目に見えています。だって計画の立てられる範囲内で作られるモノってことは、既にできると分かっていることの集合体でしかあり得ません。ということは、少なくとも新規性は望めないということです。それは作る意味を感じません。だから、ギリギリを共有しながらやるしかないんですよ。

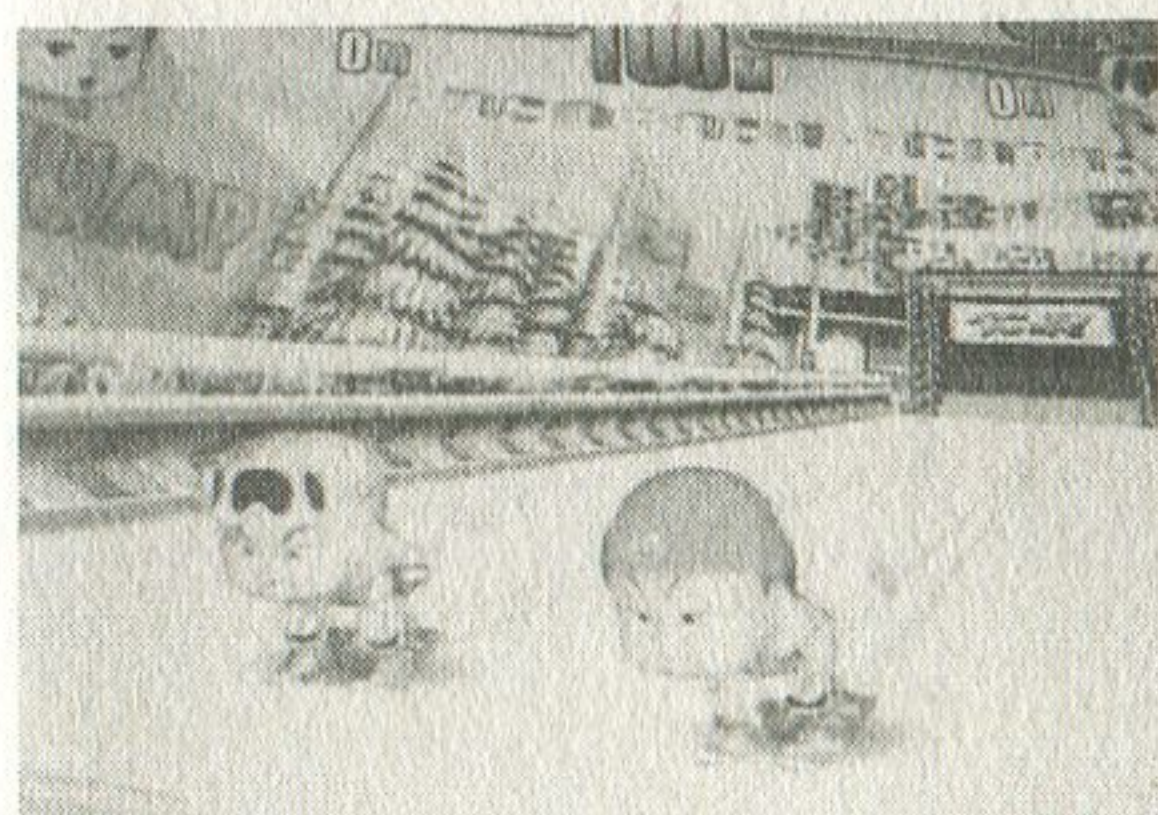
でもギリギリを前提に仕事を進める中で、情報の共有や、そのやり方以上に、もっと大切な事があります。それは先程の投資の要素について、その「配置」がきちんと「人が中心」になっているか？　ってことです。物やお金等の存在が、全ては人を支えるために組み立てられているか？　と言う事です。逆にそうなっていなければ絶対にうまくいきません。私も今までにゲーム業界に限らずいくつも会社を見てきましたが、この感覚を感じさせる会社は素直に「良い会社だなぁ」と感じます。逆にスケールが大きくてもそれらを全く感じさせず、どこまで聞いても「物」と「お金」ばかりしか見えてこない会社には魅力やパワーはちっとも感じません。それは「人」の可能性を大事にしていないように思うから。だって「物」や「お金」には、その価値以上のことはできません。100円で100円以上のものは手に入れられませんが、自分のスタッフの手に入れるものの可能性は無限だと考えます。結局「人」ですよ。

経営にせよ制作にせよギリギリに追い込まれた時、それを越えることのできる唯一の手段はお金でも物でもなく「人」しかありません。これが私の信条です。ではまた。

名越稔洋（なごし・としひろ）：'65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第４研ソフト研究開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長兼セガ執行役員。セガ時代『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』等をリリース。現在は『F-ZERO AX/GX』を鋭意制作中。

じのゲームになる模様。今夏に発売かな？

さて…………。

カモンベービ！ 2
メーカー：エクスポテート
ジャンル：バラエティ

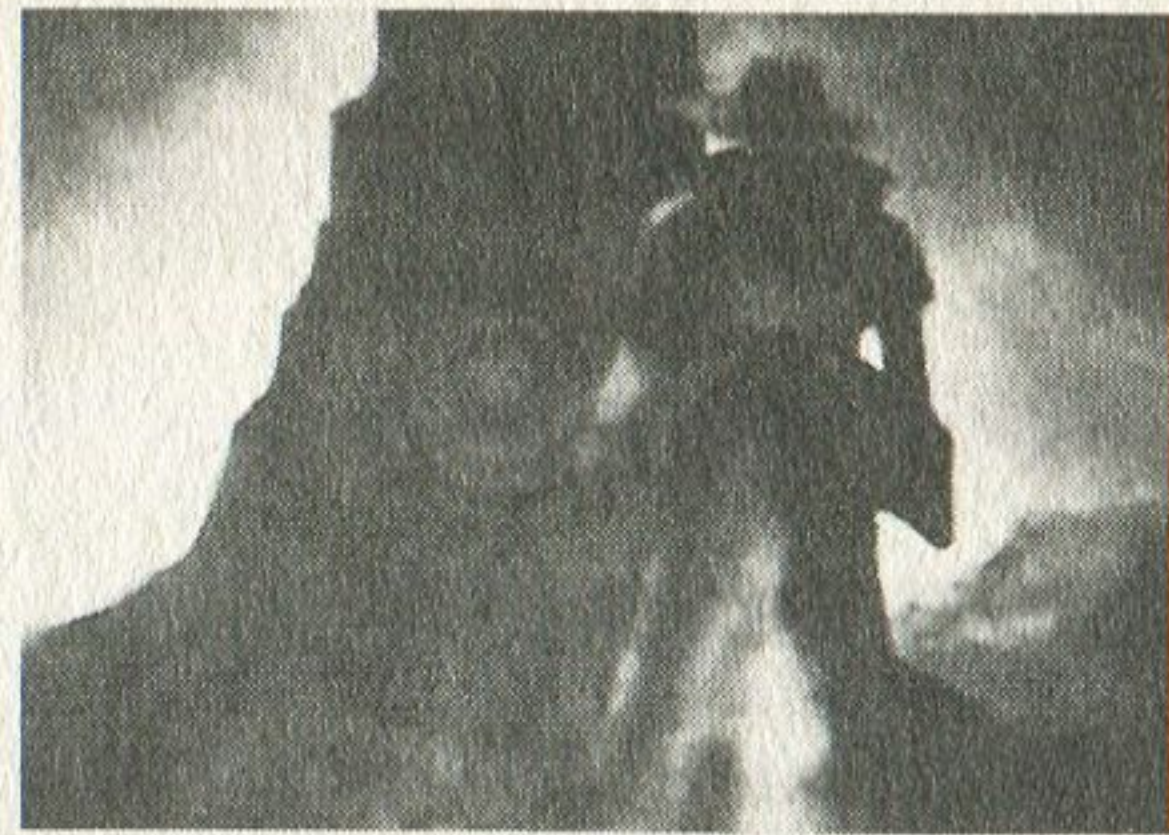
世界中のスーパーベービが集まってのベービオリンピック!! スケボーでびんた相撲、サイが追っ掛けてくる100メートル走、ペンギン遠投げ、ショットスケートなど、バカバカしい競技を繰り広げる。簡単なボタン操作でゲームが楽しめることや、多様かつ個性的な競技内容は、案外ライトユーザーの多い韓国市場では受け入れられるかも。

スキー競走のワンカット。

タンカーズ
メーカー：シネマティクス
ジャンル：ACG

個性の違うタンクを操作してミッションをクリアして行く３Ｄドライビングシューティングゲーム。全体的なゲーム進行が都市内で行われ、いろんな建物を利用するため、タンクの種類によっては壁に沿って移動することができたり、ホーバーリングができたり、トリッキーな動きが多数用意されている。今回紹介した中では一番開発が進められていて、現在かなり遊べる段階まで来ている。

ＳＤなタンクたちが大暴れ！

ソウルレス
メーカー：ソンノリ
ジャンル：３DACG

韓国のＰＣゲーム全盛期から、他メーカーの作るゲームとはひと味違う、どことなくコンシューマっぽいＲＰＧを多く作ってきた韓国ゲーム業界の老舗「ソンノリ」が制作しているアクションゲーム。それぞれのドラマを背負った４人の主人公が巨悪に立ち向かう内容の３Ｄアクションゲームで、ＲＰＧの要素を含む痛快なアクションゲームを目指しているという。が、まだ画面写真が出ていないので実際どうなるかは不明。ソンノリのＲＰＧのノウハウを生かし、アクションとどのような融合を遂げるのかが期待される。

ガンとソードと男の世界。

マグナカルタシリーズ新作
メーカー：ソフトマックス
ジャンル：ＲＰＧ

韓国のＰＣゲーム全盛期から数多くのスタンドアローンＲＰＧを作ってきて、韓国ユーザーからの支持も厚いソフトマックスが制作しているＲＰＧ。特筆すべきものは、このゲームはバンプレストが資本出資していて、日本でのパブリッシングを担当する形で制作に参加し、韓国用ではなく日本向に作られていること。発売は日本が先（来年上半期中）になるということ。ゲームの詳細は明らかになっていないが、８月のイベントで公開予定。詳しい情報を入手する次第、紙面にてお伝えいたします。

ちなみに韓国で発売されたＰＣ版『マグナカルタ（写真）』とはまったく違うゲームです

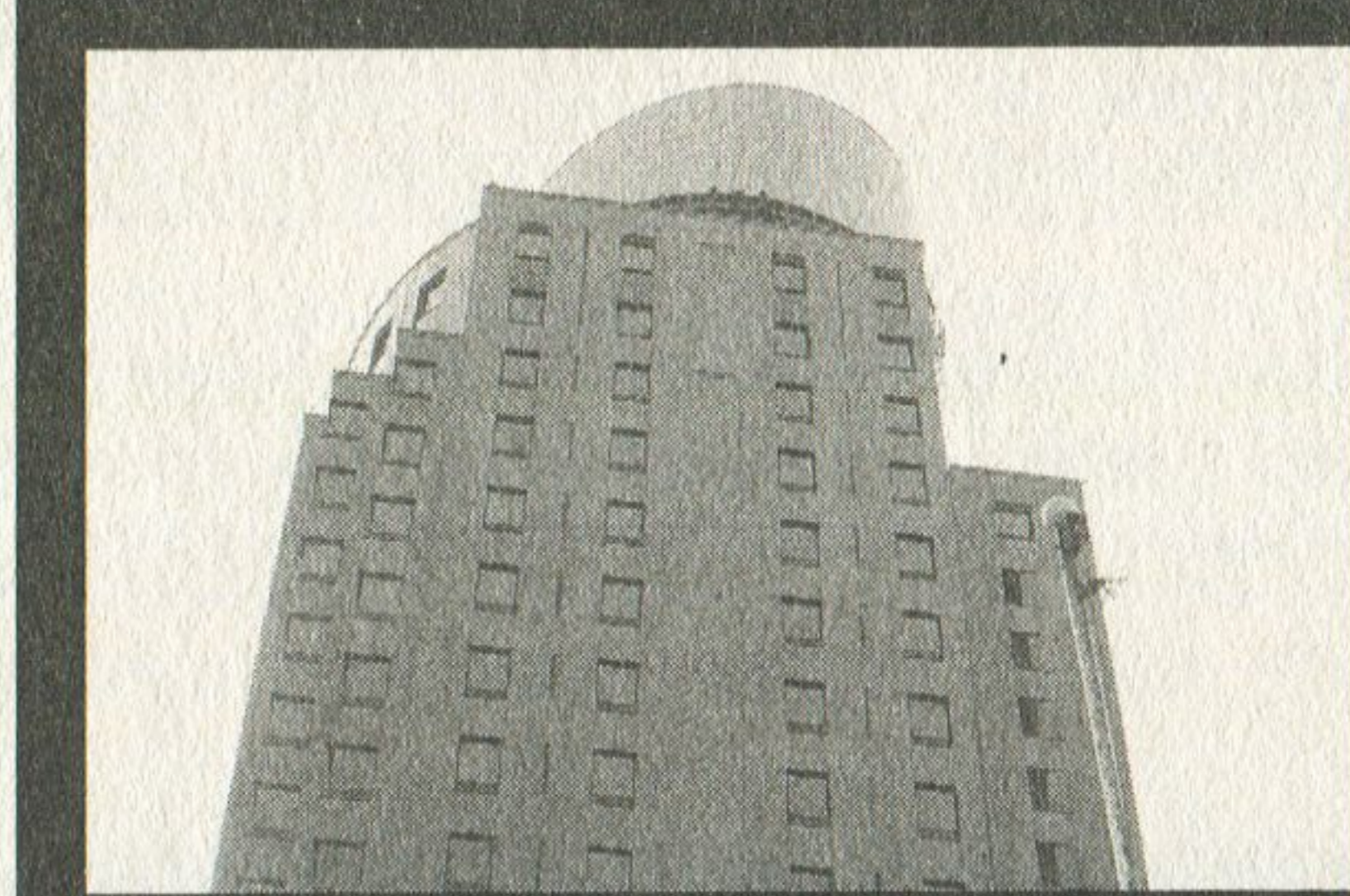
※この原稿は韓国人のライターが日本語で書いています!!

profile **テリョン：**今やっている主な仕事は日本のＰＳ２用ゲームを韓国に発売することです。いいゲームがあったら紹介してください（マジです）。
(bulmory@gamerz.co.kr)

Korea's Game Trend

韓国ゲーム電文

第12回

PS2用ゲームを開発している切り込み部隊的メーカーの紹介だ!!

これがSCEK本社。彼らにも頑張ってもらいたいです。

韓国で開発中のPS2用ゲーム

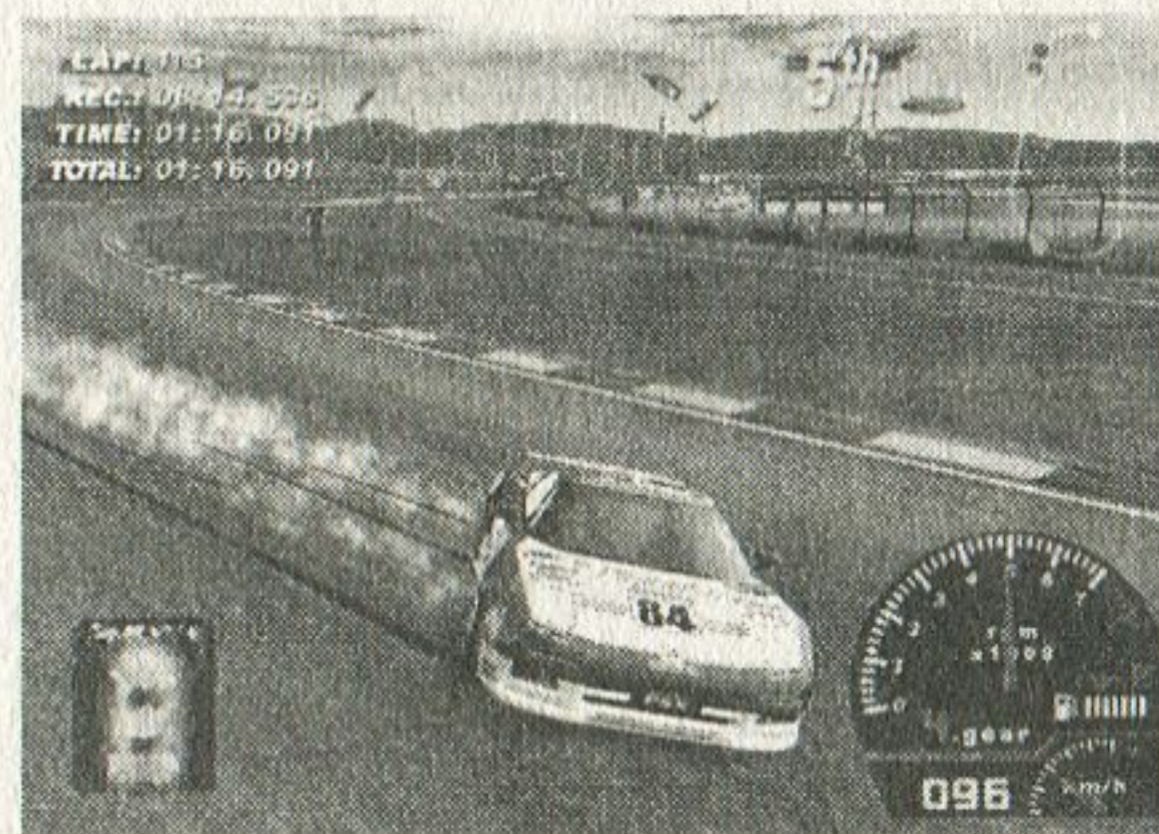
こんにちは。韓国のテリョンです。韓国でPS2が発売されてからもう1年3ヵ月が過ぎました。ですが、まだ韓国産PS2用ゲームは発売されておりません。韓国産PS2用ゲームが発売されていない理由は何でしょう？　ゲームを作るメーカーの立場から見ると、現在の韓国ゲーム市場の主流はオンラインとモバイルなのです。オンラインゲームは、韓国の開発者にとって扱いやすいPCで制作が行われていて、制作のノウハウも蓄積されているため、コンシューマゲームに比べて制作が容易、しかも、流通も簡単なほうで、安定的な市場と収益モデルがあるからです。いささか乱暴な言い方をすれば、やろうとしたらやれるし、当たったら大きい。と整理できます。モバイルのほうは、制作が簡単で、ゼニもあまり掛からず、流通も要らない、というメリットがあります。整理すれば、ちっぽけなメーカーでもアイディア次第でそれなりにヒットが出せる。と言えますね。

それじゃ、コンシューマゲームはどうなんでしょう。PCゲーム制作に慣れている韓国の開発者たちには、制作が難しく、安定的な収益が保証されないうえ、流通まで大変。悪い条件がそろいます。韓国ゲーム業界においてコンシューマゲームというビジネスはハイリスクロウリターンであるのが事実です。ロウリターンをハイリターンにするためには、PS2本体が現在の50万台から、少なくとも100万台以上には伸びる必要があると思います。

でも、こういう状況下でPS2用ゲームを制作しているメーカーも少数ながらあります。今回は、韓国で開発されているPS2用ゲームのお話をさせていただきます。

アクセルインパクト

メーカー：アクシスエンタテインメント
ジャンル：RCG

リアルで豪快なレースゲームを目指している『アクセルインパクト』。衝突によるダメージが車体に累積され、車はボロボロに。破損部位によって走りにいろんな影響を及ぼすようになっている。ゲーム内に登場する車はすべて架空のものであるが、コースのほとんどが実際のものを取材し、それをモデルに制作されているという。

コースには日本の公道も使われるらしい

アクアキッド

メーカー：シネフィクス
ジャンル：ACG（?）

SCEK1周年イベントで初めて制作が公開されたゲーム。でもイベントで公開されたのはイメージムービーだけでゲームの詳細はまだはっきりとしていない。が、ムービーからすれば海の中を背景にするアクションゲームらしい。登場キャラクターは2～3人くらいで、全体的に明るい感

ゲーム業界に横たわる、幾つもの“？”

複眼視点

Produced by 武田丸男

どこの業界にも魑魅魍魎のたぐいは居るものかもしれないが、テレビゲーム業界にも“よく判らない”ことがアチコチに散在している。ひょっとすると、その“？”な部分というのは、ある意味ではゲームよりも面白いものがあるのかもしれない?!

第20回 業界の、なんでだろう〜？

TVゲームの世界には虚構と現実がゴチャゴチャになっている空間があったり、ヴァーチャルな世界が存在していることは誰もが認めるところである。時空を超越した空間であったり、ありえない異次元世界を体験できることこそがゲームの世界でもあることから、それはそれで誰もが肯定することでもあるのだが、そんなゲームの世界とはまるで正反対のポジションにあり、また、現実の固まりのような世界でもある〝TVゲーム業界〟にも、幾つもの謎が怪しくうごめいているようだ。巨額のマネーが行き交い、多様な企業、何社ものメーカーが生き馬の目を抜くような動きで暗躍を繰り広げる。ある時はパートナーとして手を結び、またある時にはライバルとして足元をすくうことにしのぎを削る〝業界〟。デジタル・テクノロジーの急速な進歩とアナログな人間関係とが葛藤する不思議な世界に見え隠れする〝？〟なテーマを、ユーザー、業界関係者が問題提起する。題して「業界の、なんでだろ〜？」

ユーザー代表

任天堂とジャイアンツ?!

（アキラ／19歳／受験生）

任天堂って不振なの?

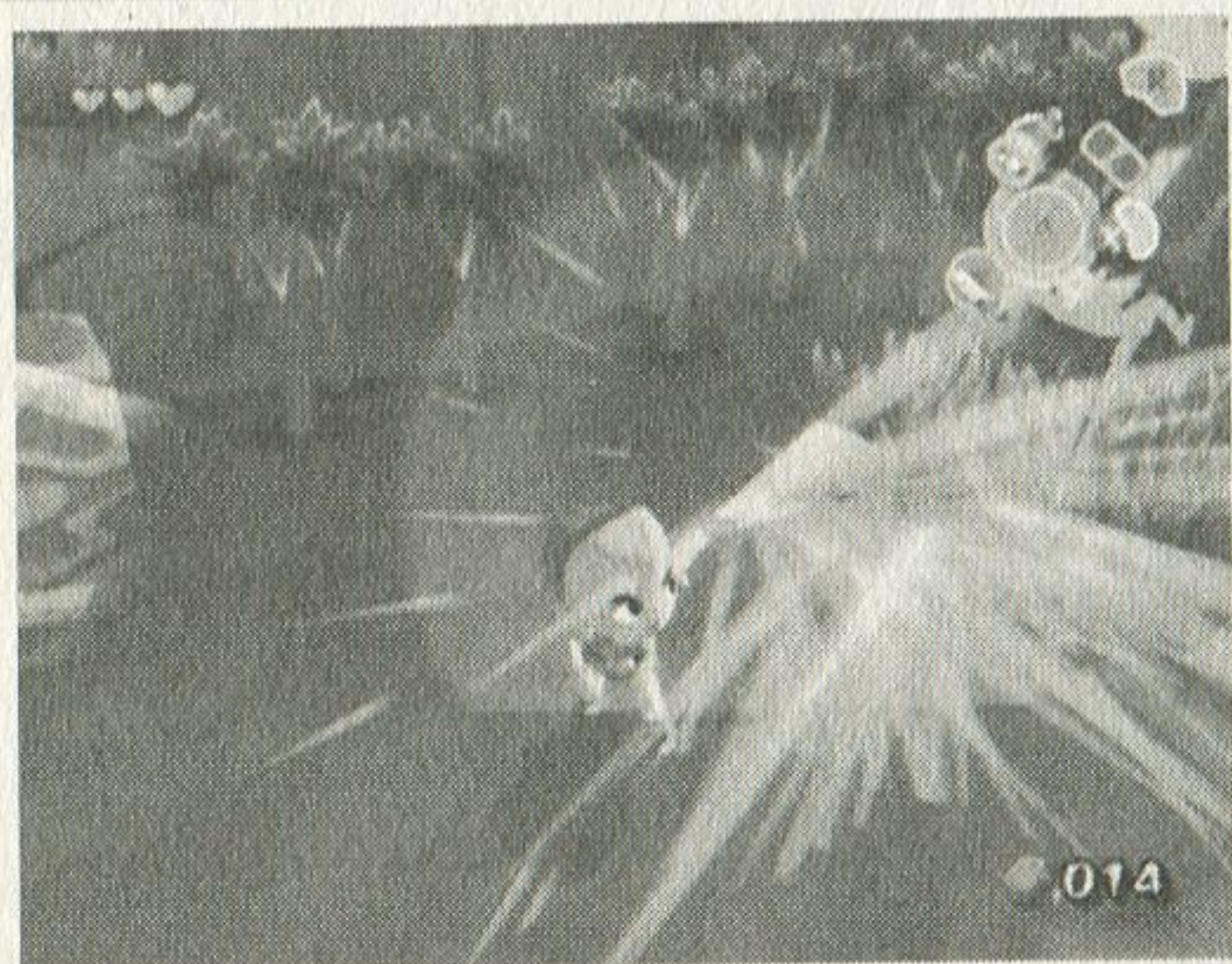
前回のこの欄でも「任天堂」のことを取り上げさせていただきましたが、任天堂という会社は一体どういう会社なのでしょう?

僕たちの年齢の人間が知っている任天堂とは、日本のプロ野球で言えば現在のジャイアンツのようなものです。かつてはゲーム（野球）業界の代名詞のような存在であったようなのですが、現在では「昔の栄光と歴史」が語られるだけです。「一時代を築いた」ことは確かなのでしょうが、そのことは僕たちよりも上の世代の方々の記憶であって、雑誌などで読むような「輝かしい歴史」が、ジャイアンツにも任天堂にもあったことは伝聞などでしかないのです（でも〝ジャイアンツ〟よりは〝任天堂〟のほうがはるかにリアルではあります。1チームに過ぎない球団を〝栄光のジャイアンツ〟と言われても、という感じです）。

ぼくが能動的にゲームに興味を持ち始めた中学生の頃にはPSが隆盛期を見せ始めていました（N64は〝子供路線〟に見えたものです）。

結局、N64は〝64DD〟の路線を模索したり、PSとは違う分野に開拓を求めたものの、パッとすることなくGCに代わってしまいましたが、GCも『スマブラ』こそ、あっという間に100万本が売れたそうですが、その後は多くの方々がご存じの通り『マリオ』や『ゼルダ』の販売数が思うように伸びずに苦戦を強いられているようです。でも、雑誌やテレビなどの販売ランキングで紹介され、世の中で〝人気がある〟とか〝受けている〟などということは、実は〝どうでもいい〟ことであって、本当に大切なのは、僕たち、というよりも、僕にとって〝面白いものなのか？〟〝夢中になるほ

複眼視点

ど楽しいゲームなのか?〃ということなのです。
話はそれますが、テレビの世界では〝視聴率〟が高い/低いということそのものを話題にしているようです。「世の中で人気や話題だから、みんなで見よう（遊ぼう）!」などという考え方は、ゲームの世界には、実は全然なじまないことなのではないでしょうか?『マリオ』や『ゼルダ』が売れなかったからといって（とは言っても50万本以上も売れたようですが）、GCはダメだ、とか、任天堂は売れるソフトが出せない、任天堂は人気がない、などと言ってしまうことは、その結果、多くのソフト会社がGC向けの新作ソフトの開発を中断してしまうことにつながってしまうことからも、GC/任天堂ファンの僕にとっては、たまらなく残念なことなのです。
GBをあまりプレイしない僕には『ポケモン』が大ヒットしていても、それはそれで〝どうでもいいこと〟なのですが?!
このところ何年も世の中が不景気、不況だということで、多くの企業が倒産し、失業者が増えているというニュースを耳にします。そのような中、新聞に「任天堂が業績予測を下方修正した」という記事が掲載されていました。昨年度の企業の利益の見通しを「800億円」から「660億円」に下げたというニュースでした。「PS2の勢いに、さすがの任天堂も〜」という内容の書かれ方をしておりましたが、多くの企業が倒産までをも余儀なくされている時代に「660億円」もの利益を生み出している会社がダメな会社なのでしょうか? 新聞以外にもインターネットのニュースサイトなどあちこちを調べましたが、同様の記事があふれていました。「660億円」の利益を出しても、経営に対して批判めいた記事を掲載されてしまう企業って、一体どういう会社なのでしょう……?!
テレビの視聴率や人気ランキングなどのように、新聞の記事なども世の中に〝ムード〟を作り出してしまうパワーと隠された意図をもった恐ろしくも困った存在であることを、あらためて認識しました。
前回に続いて書かせていただきます。「がんばれっ、任天堂!」

期待されていた『ゼルダの伝説　風のタクト』も思いのほかGCを引っ張ることができなかった。

ゲーム雑誌のランキング?

テレビゲーム専門誌が何誌も発行されていますが、その中でも最有力とも言われている雑誌の「ゲームソフト・ランキング」を見ていて常に〝?〟と思っていることがあります。前の欄で書いたことと重複してしまいますが、〝売れているソフト・ランキング〟はあまり気にならないのですが、〝（これから発売されるソフトの）期待度のランキング〟がそれです。
試しに最近の〝それ〟を見てみますと【1位：『ドラクエⅧ』】、【2位：『バイオハザード4』】……などと30位まで続いていきますが、その中のタイトルを機種（ハード）別に見ていて気がついたことなのですが、GCのタイトルが9本も入っているのです。
ちなみに、そのときの30作には【GC＝9本】、【GBA＝3本】、【WS＝1本】で、残りの17本が【PS2】だったのですが、同誌の以前の号の場合にも機種別の比率は同じようなもので、時には【GCソフト】が13本もランクインされていることもありました。
このランキングは読者の投稿によって構成されているようなのですが、その〝期待値〟がそのままソフトの販売に反映されていればGCはハードもソフトも、もっともっと売れていてしかるべきだと思うのですが、それともGCのファンが投稿好きなだけなのでしょうか? ちなみに【WS＝1本】というのは『FFⅢ』でしたが……。

次世代機の"?"、セガの"?"

(タケリン／45歳／業界歴15年)

次世代機の"?"

4月下旬、SCEが、次世代のコンピュータエンタテインメントシステムに搭載することを目的とした【汎用プロセッサ"CELL"】の生産設備の導入に向け、今後3年間で2000億円の設備投資を行うことを発表しました。"次世代の～"ということは、事実上"PS3"を指し示していることは明白ですが、SCEだけではなくマイクロソフトも以前に"次のサッカーW杯"までに現在の"Xbox"の後継機を発売する、といった内容の発言を、当時の国内の事業担当責任者の方が明らかにしていました。任天堂の上層部も"次世代機の開発"については肯定的に言及しております。

もっとも、すべての企業は発展的に前進することを義務付けられているわけですから、メーカーの担当責任者が"次世代"の製品について展望を語り、未来を指し示すのは当然のことなのでしょうが、それでは現在のTVゲーム機メーカーが語ろうとしている"次世代機"とはどのような機能を持ったマシンになるのでしょう?

わずか10年前には皆無に等しかった、高度なデジタルテクノロジーを駆使したインターネットや携帯電話が、今や日常生活のレベルにおいてもなくてはならない必需品になってしまったように、20年前のFCに始まったと言っても過言ではない家庭用テレビゲーム機の技術的発展の歴史は、多くのデジタル機器の進化同様、驚異的なスピードで進化を遂げています。

理解しやすい視聴覚面においては、サウンドではモノラルからステレオ、5.1chへと、グラフィックでは数パターンの粗いドットで表現されていた小さなキャラクターからポリゴン描画数を競う時代を経てCG／実写が盛り込まれていることが当然の時代へと、急速に進化を遂げてきました。

また、この数年では、PCの専門分野と思われていたインターネットも、ブロードバンドや常時接続の普及をきっかけに急速にネットワーク機器への変化を遂げようとしています。ハードディスクを搭載したネットワークへ接続可能なゲーム機ということであれば、そのライバルは、PCをはじめ、ブロードバンドチューナーなど、同様な機能を持ったさまざまな機器に及んできます。どのような使用目的でどのような機器を選択するのか？　といったことでの"幅"に、汎用機と思われていたPCと、専用機と言われていたゲーム機が混在してしまうことになってきていることは明白です。

家庭で何を楽しむために、何に使用するために、どの機種にするのか？　また、次世代ゲーム機に必要な機能とは一体何なのでしょう？　さらに、家庭用テレビゲームソフトとは、一体どのようなものになっていくのでしょう？　専用コントローラで"遊ぶ"ことができるからTVゲームと呼び続けるのでしょうか？

DVD再生機能が搭載されたPS2が日本中の注目の中で登場してから3年、GC、Xboxが発売されてからは2年足らずです。話題が出始めた次世代ゲーム機は、どのような機能を搭載していることで"次世代"と呼ばれるのでしょうか？

セガの"?"

さまざまなデジタル・コンテンツ――映像（DVD）、音楽（CD）、ゲーム（テレビゲーム）、ネットワーク・コンテンツなどが融合（集約）化を図りつつある今日（それは【PS2】が追及し、目指している機能そのものでもあるようなのですが）。さらに物理的な距離や時間だけでなく、情報の面からもすっかりと狭くなってしまった世界（グローバル・マーケット）をターゲットに見込んでの製品開発。

深刻な少子化、長引く不況。さらには、ますます高性能化を続けるハードと、それらに引きずられ

複眼視点

るとともに、〝今まで以上の驚き〟が求められるソフト／コンテンツ開発の慢性的／継続的な高コスト化。ゲーム業界を取り巻く環境には、（今日のスタンスで展望する限り）ほとんど明るい材料は見当たりません。そのような市況、環境の中でゲーム会社が生き残るためになすべきこと、目指すべきことは、かつてのように「〝独自の、個性的なコンテンツ〟を〝マイペース〟でリリースしていくコンテンツメーカー」ではなく、映画などの他コンテンツ産業に伍して勝ち残り、生き残る体質／体制に改善、強化し続けていくことが求められているのです。

先日サミーと、また、ナムコとセガとが統合を図る計画していた（過去形？）ことは、S社とE社の例を見るまでもなく、この時代に必然の〝流れ〟かとも思います。同業者同士の合併の場合には、相互のパワーを合体させることで業界内のシェアを拡大したり、お互いが必要としていた技術、設備などを同じくし、パワーアップを期する必然性があるのですが、S／E社の場合には周囲（社会）に見えているほどには同業者らしくない、異なる体質を持っていました。ところが、サミー、セガ、ナムコの場合は、同じベクトルを持つもの同士の〝対話〟だったはずですが、結局のところ、その思惑と計画は〝破談〟に終わってしまいそうな雲行きです。その理由についてはさまざまな憶測が流れていますが、業界関係者の間でささやかれているのは「果たしてセガの実力は如何ほどのものなのか？」ということです。

プラットフォーム・ホルダーであった時代と今日（ソフトメーカー体制）とでは、【ソフトの（販売）パワー】が違いすぎるように思えます（精査はしていませんが）。マルチプラットフォームに対応するソフトメーカーとしてのセガには、たとえば同じ『バーチャファイター』にしても【PS2版】と【DC版】とでは、話題性などに、（時代の違い以上に）あまりに大きな違いがありすぎます。また、セガ的なゲーム作り（アーケードゲーム的なゲーム）が受け入れられがたくなっていることも確かです。最近、セガの家庭用ゲームソフトの中にあって一番話題になるものは『サカつく』、『やきゅつく』などの【作るシリーズ】であって、〝王道〟と呼ばれていた【〝業務用→家庭用〟の流れ】の中にはかつての精彩を微塵も感じることができない状況です。

これらから【セガの実力って……】というのが、最近の一部のゲームファンを含む業界関係者の率直な感想だと思うのですが、とはいえ、ゲーム開発力（人材、ノウハウなど）は〝それなり〟にあるメーカーであることに加え、アーケードゲーム企業（メーカー、店舗）としての【総合力】は世界一であることは疑いようのない事実であります。しかしながら、経済界や株式の世界の認識とは大きく異なるものと思われますが、今日のセガ社のパワーでは【一人歩き】することはできないのではないかとささやかれています。【DCの登場期】にあったセガの企業広告にもありましたが、「セガは倒れたままなのか？」というのは、実は、今日の同社の姿を図らずも見通していたのではないでしょうか？

両者を俯瞰して

ゲーム業界を構成している要素を大きく分類すると、ゲームを作るメーカー、それを販売する流通・販売関係者、それを知らしめる雑誌社などのメディア関係者、そしてゲームプレイヤーであるユーザーが存在し、その周囲に銀行であったり、半導体メーカーであったりといった、〝業界〟をサポートしてくれている〝業界〟がある。業界関係者にとっては不思議でもなんでもないことが、〝業界〟の外から見ると、まったく理解できないことは、いずれの業界においても往々にして存在するものである。任天堂の実像というのは業界関係者にとっても理解しがたいものであり、〝?〟な要素が多い。また、〝次世代機〟と呼ばれる機器の存在は、いつの時代にも〝次世代〟であるのだが、テレビゲーム機として〝次世代〟と呼ばれるものは、次回（?）が最後になるのかもしれない。

（武）

profile 武田丸男（たけだ・まるお）広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

日本国内においての影なきハード

あれから一年…

Xboxはこのまま終わってしまうのか!?

MSのサイトを見てみると、この先2ヶ月のラインナップが6タイトル……一体どうしちゃったんですか!?

あれから月日もたちまして……

「ゲーム批評Vol・45」において「Xbox玉砕の理由」という特集があったのを覚えているだろうか?

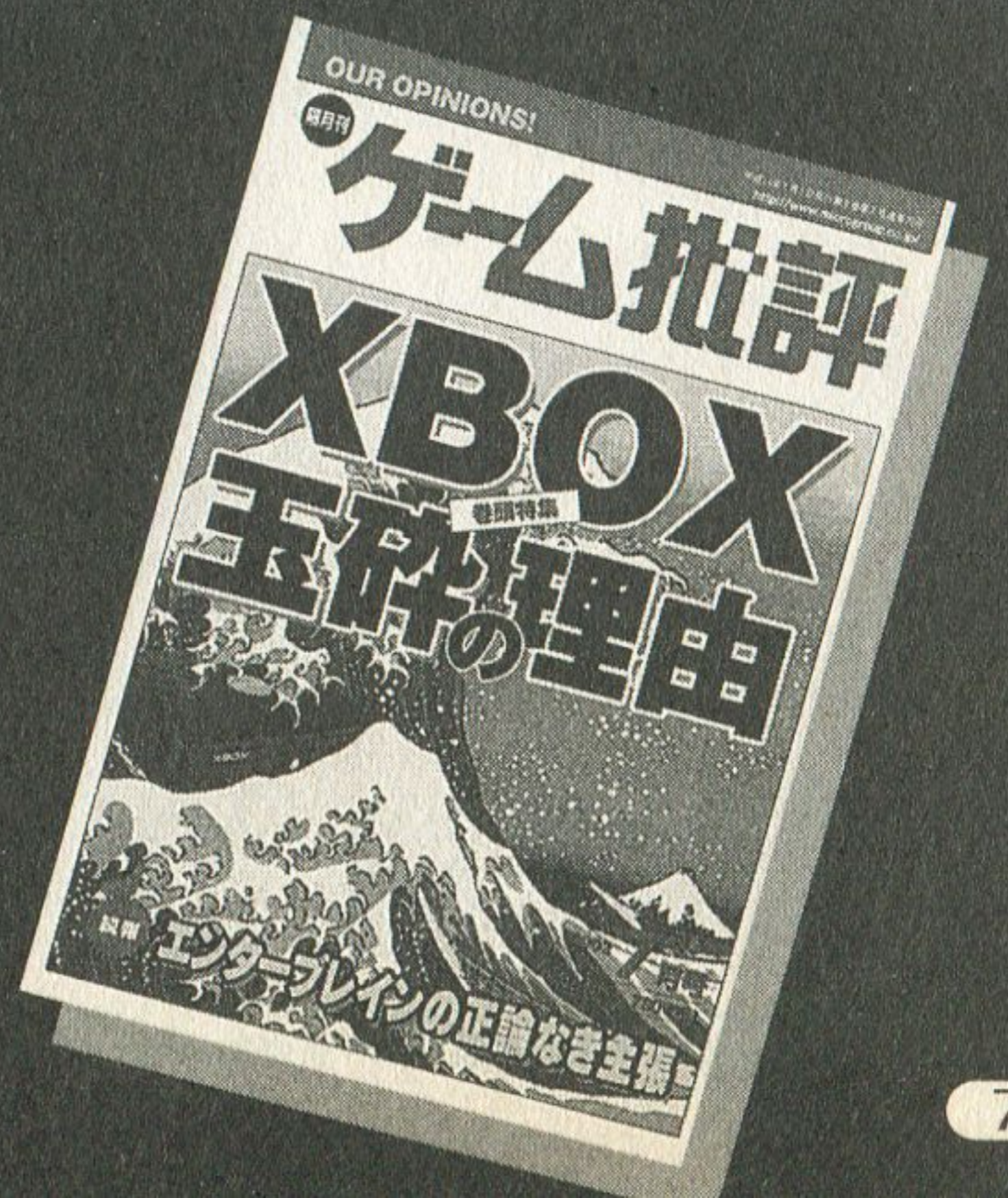
本誌読者の方々からもたくさんの反響を呼んだ特集ではあるが、中には、「まだ始まったばかり、終わらせるには早すぎる」というご意見もあった。

だが、あれから一年、その間にはマイクロソフト(以下MS)が強く押していた「XboxLive」の稼動があった。音声チャットなど、数々の可能性に夢は膨らんだが、ふたを開けてみれば、ハード普及率の割りには健闘したという程度で、ハードを持っていない方々を購入に踏み切らせる力はなかったというのが現実だろう。余計な処理をすべてMSが賄ってくれるなど、革新的な同システムではあるが、クレジットカードが必要という点が引っ掛からなくもなかったのは確かだ。クレジットカードを持てるのは成人だというのは常識だろう。この時点で未成年者は対象外となる。親に借りればいいと言うのかもしれないが、ゲームのためにクレジットカードを使用してもいいという懐の深い親が、日本国内に果たして何人いるのだろうか。この点だけでも、「XboxLive」が狙っているユーザーは、暇のある成人中心だというおよそ現実的ではない構図ができているのは明白だろう。

では、「XboxLive」対応も含んだソフトラインナップを見てみよう。公式サイトによると、未定も合わせて114タイトル(5月11日調べ)、6、7月発売予定だけで見ればわずか6タイトルという惨状である。これはGCの114タイトル(公式サイト発表数)と同じだが、この先2ヶ月に関してGCは、11タイトルを予定している。それから先で増えることはあっても、2ヵ月間のリリース予定はほぼ変動しないものであることから、Xboxの置かれている状況が見えてくる。何より任天堂には、GBAという携帯ゲーム機のタイトルもあるだけに、Xboxと同じようなソフト開発の状況というわけではないだろう。

ビル・ゲイツ氏は当初「シェアを取るまで戦う」、これまでMSはその戦略を取ってきた。もちろんXboxも同じであろう。そして、そのバックには豊富な資金力があることも忘れてはならない」と、立ち上げの敗北を認めずにいた。だが一年半もたてば、もはや立ち上げ時期とは言えない。発売当初であるならば問題ないが、一年半という時間がたった現在、この先2ヵ月の発売予定数が一桁というのは、正直哀れむことすらできない状況だと言える。

「実は海外パブリッシャーは日本

OUR OPINIONS!
ゲーム批評
XBOX
玉砕の理由
エンターブレインの正論なき主張

1分で分かるXbox
この約一年半の動き

2001年

日付	出来事
11月15日	北米での販売開始
12月10日	北米において、発売後3週間で100万台以上を出荷

2002年

日付	出来事
2月22日	日本国内での販売開始
3月15日	欧州・オーストラリアでの販売開始
4月19日	販売から約1ヵ月で、欧州販売価格を299ユーロに改定
5月15日	日本での販売価格も、希望小売価格を24,800円へと改定
5月21日	音声チャットが可能となる、家庭用ゲーム機向けオンラインサービス「XboxLive」を発表した
5月21日	ビデオゲームの未来を示すXboxとして、XboxLive、次世代コンテンツ、プラットフォームの技術革新のために20億ドルの投資することを決定した
6月11日	「XboxLive」の日本国内における展開を発表した
9月25日	MSが大手ゲーム開発会社である英国・レア社を買収したことを発表
10月5日	東京･丸の内の「丸ビル」1階にて、期間限定の「Xbox Cafe」がオープンした
10月25日	香港、シンガポール、台湾でのXbox発売日、価格が発表された
10月27日	「遊びは美学だ。」をテーマに、Xbox広告キャンペーンの第1弾が放映開始となった
11月12日	年末年始に向けて、XboxとDVDビデオ再生キットの同梱版を24,800円にて販売することが明らかになった
11月18日	米国において、「XboxLive」の正式サービスが開始となった

発売当初から傷問題の対応など、思えば問題だけは山積みである

「XboxLive」もプレイした方からは好評だが、プレイしていない方にプレイする気を起こさせる押しが今一つない

2003年

日付	出来事
1月9日	日本国内における「XboxLive」限定ベータプログラムが終了した
1月16日	日本国内における「XboxLive」の正式サービスが開始した

上記を見て分かるように、Xboxとそれに付随するサービスについては、あまりにも述べることがないのが分かる。北米においても、発売3週間で100万台以上を出荷した、という情報は流れたが、その後は米国・欧州においては好調というような、抽象的な情報しか流れてこない。美学だ、なんだという前に、もっとやるべきことは多いと言わざるをえない。

メーカーの圧倒的な強さから、日本市場での販売をほとんど諦めているという実情がある。ある海外大手パブリッシャー幹部は、『最初から日本での販売結果を期待しないで開発している』とGDC2002の席上で語った。」（「ゲーム批評Vol.45」より引用）というコメントが述べられてもいたが、海外ソフトメーカーが開発したソフト自体入ってきていない状況であり、販売結果を期待しない以前の問題となっている。確かに表現上の問題など、越えるべきハードルは低くはないのだろうが、洋ゲーをやれる、それがXboxのウリの一つとなるはずでは、と疑問を感じずにいられない。

MSの持つ「豊富な資金力」を本気で投入すれば、日本市場における、新たな市場を構築することができるのではないのだろうか。

ゲーム機ですか？家電ですか？

ハードメーカーといえば「一強皆弱」という言葉は、ゲーム業界では常につきまとっている。過去、FCやSFCの時代には、セガハードやPCエンジンなどのハードがあったが、一般的に知られているゲーム機は「任天堂の○○」であった。そして'94年のPS、SSの登場。これにより任天堂の天下は終わりを告げ、ソニーのPSが一強の座に就く時代が始まった。

その後N64の登場とともに、3大ハード時代が幕を開けるが、PSの一人勝ち状態に変わりはなかった。PSが勝ったのは、新たなハードを先に投入したからだ、という見方が強かったのか、セガはDCをPS2より先にリリースした。しかし、時代はソニーになっていたこともあってか、結局はPS2の登場に伴い、引き立て役へと転じてしまっていた。

以後、任天堂とともにハード&ソフトメーカーとして、ずっと走ってきたセガがハード事業から撤退ということになり、時代は任天堂とソニーの一騎打ちになるかと思われていた。そこへ登場したのが、MSのXboxである。その大きさもさることながら、黒いボディは過去のセガハードファンに、セガの代役という夢を見させたことだろう。MSもそれをあおるように、Xboxはコアユーザーのためのゲーム機だということを再三強調していた。だが、思えばこれがいけなかったのだろう。悪く取らないでいただきたいが、日本人には個性がない。右へ倣えというわけではないのだろうが、何かがはやれば、皆がそれに流される。分かれるということは、よほどの事態にならない限り起きないのだ。この傾向が色濃く出ているのが、ゲームハードだと言える。DVDを見るなら、Xboxでも可能だ。しかしXboxで見ようとはしない。皆がPS2で見る。それは誰が言い出したわけでもない。日本人は少数派でいることを望まないということもあるが、コアユーザーへのゲーム機、これを再三強調したことにより、Xboxはゲームファンへのアイテムだという認識を与えてしまったのだろう。もちろんゲーム機なのだから、ゲームができればよいのだが、一般のユーザーにまで浸透させるのであれば、ソニーのように家電だという位置付けが必要だったと考えざるをえない。

一つの娯楽として定着していたゲームを、昔のように別枠として捉えてしまっていたこと、もちろんこの考えでも問題はない。実際、任天堂はこのスタンスを続けている。しかし、DVD搭載や、下手に一般ユーザーへこびを売ったタイトルなど、どっちつかずの姿勢を取り、そのままの状態でいたことが、現状に反映したと言わざるをえないだろう。

発売当初はラインナップが少ないながらも、大きくコーナーを設けるショップもあった

もっとユーザーに話題を提示して

これと言った話題がこの一年の間になかったのも、ここまで衰退(!?)した原因かもしれない。つい最近の出来事で言えば、セガ買収に向けてMSが動いているという情報が駆け巡ったが、ソフトメーカー買収の話自体が、Xboxにはついて回る話なので、それほど盛り上がりもしなかった。「XboxLive」についても、稼動日前後などはゲーム系のニュースサイトや雑誌などで取り上げられていたが、一週間もたつと、日本国内の動きはパタリとやんだ。ハードメーカーにとって一番重要なソフトラインナップにしても、前述で示した数でしかなく、2002年度においては、年間売上げトップ100に入っているタイトルがないという状況である。2003年に入り、『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』が発売され、ある意味話題を呼んだが、それもつかの間の出来事となった。

売れているのが『DOA』関連だけという事態をどうにかするのが当面の目標だろう

もう一つ、ある意味で話題を呼んだものとしては、日本発売分に関しての、『格闘超人』の回収である。問題になった表現は含まれていないということだったが、後顧の憂いを絶つという意味でもあったのだろうか。このようにタイトルそのものとは関係のない話題を振りまくことが多いように感じるMSだが、ゲームというのは季節ものではない。年間を通して常に話題を提示する、この当然とも言える行為を、ぜひ実践してもらいたい。

DCに負けているようでは

ソフトを取り扱っているショップからしても、この状態は正直よろしくないだろう。なんとか盛り上げようとイベントを開催して、頑張っているショップもあるにはあるが、いかんせん口が酸っぱくなるほど述べているように、タイトル数が足りていないのだ。ショップによっては、Xboxとほぼ入れ替わりの形で撤退してしまったDCのコーナーのほうが充実しているところすらある。DCについては、今でもタイトルがリリースされているということが要因としてはあるが、撤退後のラインナップが、ギャルゲー一色（撤退前からもかなりそういう傾向ではあったが）という状況になっていることが吉と出ているのだろう。何もXboxにギャルゲーを多く出せとは言わないが、先にも述べた洋ゲーを取り入れて、よりその色を濃く出していくといった、Xboxのポジションをより鮮明にしていくという手もあるのではないだろうか。現状のように、Xboxでリリースしている数少ない、さらにはマルチプラットフォームである国内メーカーに頼り、ますます立場を不透明にしていくよりも、洋ゲーを望んでいるユーザー層に対し、積極的にタイトルをリリースしていくほうが効果的に思えてならない。

海外タイトルは背徳系のものが多いとあって、国内販売は難しいものが多いのも事実

実際、洋ゲーを主にリリースしているメーカーとしてはエレクトロニック・アーツがあるが、『Medal of Honor 史上最大の作戦』（2002年10月発売）について、あれほど売れるとは思わなかったという驚きを示していたことがある。このように、洋ゲーでも日本において受け入れられるタイトルは存在するのだ。何を持ってくるべきかの取捨選択は難しいのかもしれないが、下手に日本向けにして、全くと言ってよいほど的を外すよりは、海外と同じように日本を扱っていったほうが、未来につながるのではないだろうか。

撤退はしないんですよね!?

こんな状況を見ていれば、出てこないこともない噂ではあるが、「Xboxが日本国内から撤退」というようなことを耳にした。「ゲーム批評Vol.46」において、マイクロソフト元Xbox事業本部長大浦博久氏は、「ビル・ゲイツは世界一の負けず嫌いです。そして私も負けず嫌いなんです」という力強い発言をしてくれたが、これが真実だとするならば、たかだか一年半未満の業績だけを見て、撤退するとは考えられないだろう。

応援しているわけではないが、このまま撤退されても面白くはない。「世界一の負けず嫌い」であるMSの総大将が日本市場にどのような判断を下すのか？　今はただ待つことにしよう。

（編集部）

当時、力強く仰っていた言葉の1つ1つが本当であることを祈っております

忘れてはならない！

続報 任天堂『ファイアーエムブレム』VS『ティアリングサーガ』エンターブレイン

いつか整う舞台に向けて、その準備は着々と進んでいる 今度こそ事件の本質は明らかになるのだろうか？

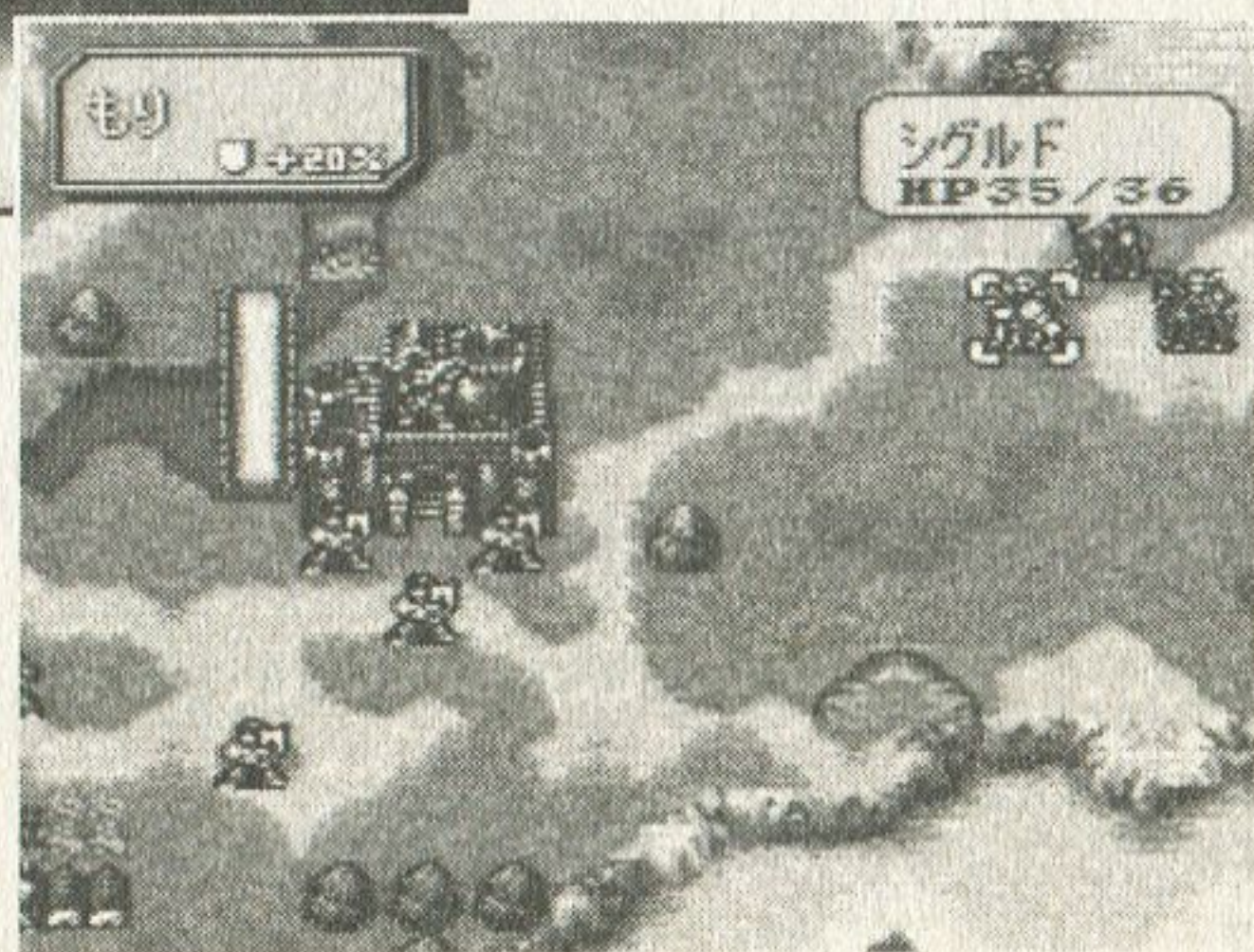
場面ごとではなく全体を通しての見解を

東京地裁 平成13年（ワ）第15594号不正競争行為差止等請求事件（「ゲーム批評Vol.48」では『ティアリングサーガ』事件、以下同）を覚えているだろうか？ この裁判は、平成14年11月14日、三村量一裁判長の「原告の請求をいずれも棄却。訴訟費用は原告の負担とします。」という判決言い渡しにより、一審を終えた。

だが、任天堂は控訴の構えを見せていると報じたように、裁判は高等裁判所へ場所を移し、まだ行われている。現在の状況としては、控訴審第2回審理が平成15年5月13日に行われたが、任天堂側が比較検証のための材料をそろえきれていないこともあり、進展はしていないというのが妥当だ。

任天堂が現在行っているのは、『ファイアーエムブレム・トラキア776』（以下『FE』）と『ティアリングサーガ』（以下『TS』）、それぞれのマップ、戦闘画面、ステータス画面、敵ターンの動き、成長の要素……つまりは、一審のような一部の画面表示だけでなく、ゲームのすべてを収録した約100時間分に相当する比較検証用DVDの制作である。だが、このDVDがどれだけの効果を上げられるのだろうか。

審理担当である、東京高裁民事18部 塚原朋一裁判長は、任天堂側に対して、「（100時間分のDVDを制作していただいても）時間を掛けて見ることがない、説明しながら見せていただいたほうがよい」というような発言をしていた。それは一審の際のように、「ゲームソフトの登場人物の影像に普通に見られるごく普通のものであって表現上の創作性のない部分というべき……（判決文流用）」と同じになるという意だろうか？ それとも両タイトルはまったく同じものだという意なのだろうか？ どちらにせよ、100時間分の立証材料を用意するという任天堂の行為に、驚愕したことは確かである。

控訴審・第二回においては立証材料の一部として、『FE トラキア776』の第1章が映写された
ちなみに、左は『TS』で下は『FE　聖戦の系譜』

キャラクターが死んだら録り直しを行い、どこで見ても比較できるようにするという任天堂
100時間分に相当する立証材料とはどのようになるのだろうか

ゲーム業界を危機に陥れるもう一つの要因

ゲームファンとゲームを知らない方とでは深い溝がある、このことについては前回（「ゲーム批評Vol.48」参照）においても述べた。今回もそれに付随するような話となるが、的を射て

いると感じたので筆を取らせていただく。
先日、旧友に会ったときの出来事である。その旧友は、必ずと言っていいほど月に1～2本のタイトルを購入するゲームユーザーだ。現在『FE 烈火の剣』をプレイしていたので、そのこともあってか、今回の『ティアリングサーガ』事件について尋ねてみた。するとその旧友は、「何それ?」という一言とともに、「『TS』って『FE』の真似ゲームだろ、そんなのやるつもりないよ」という返答をした。「でも『FE』好きなら、『TS』やりたくならないか?」と聞くと、「だって『FE』じゃないだろ、っていうかゲームの著作権とかってどうなってんの?」と逆に尋ねられた。それを争っているのが『ティアリングサーガ』事件なのだと説明すると、「任天堂には勝ってもらいたいけど、自分の好きなタイトルが、そういうことになっていると思うと、何だかプレイする気がなくなるよ」と言っていた。この言葉はかなり重要ではないだろうか。確かに争っているメーカー同士は権利を保持できるのか、または押し通すことができるのかで必死だろう。ゲームファンからすれば、この判決によってはゲーム業界にかなりの変化が訪れるため、注目せずにはいられない。だが、ライトユーザーとヘビーユーザーの中間くらいの方(この層が一番多いのかもしれない)からすれば、『ティアリングサーガ』事件自体が寝耳に水であり、最悪の場合、前述で彼が語っていたような「(好きなタイトルだけど)プレイする気がなくなるよ」にまで発展しかねない事態なのだ。

これまでの流れ

年月	出来事
1990年4月	『ファイアーエムブレム暗黒竜と光の剣』発売
1992年3月	『ファイアーエムブレム外伝』発売
1994年1月	『ファイアーエムブレム紋章の謎』発売
1996年5月	『ファイアーエムブレム聖戦の系譜』発売
1996～1997年	加賀氏がゲーム誌に何度も登場
1998年	『ファイアーエムブレム』の次タイトルが64DDで発売されることが発表される
1999年6月	『ファイアーエムブレム64』が64DDからROMへと媒体の変更
1999年	加賀氏インテリジェントシステムズを退社し、ティルナノーグを立ち上げ
1999年9月	『ファイアーエムブレムトラキア776』発売
2000年1月	ファミ通1月21日号に加賀氏が登場。『ファイアーエムブレム』の続編の発表ともとれるインタビューを掲載
2000年	任天堂から不正競争防止法・著作権法に違反と警告
2000年9月	『ファイアーエムブレム64』の発売中止。GBAへと移行
2001年4月	『エムブレムサーガ』のタイトルが『ティアリングサーガ』に変更
	電撃Play Station Dに『ティアリングサーガ』の体験版が『エムブレムサーガ』として収録される
2001年7月	任天堂とインテリジェントシステムズが、エンターブレインとティルナノーグと加賀氏を「不正競争防止法・著作権法違反」で提訴
2001年9月	東京地裁で第一回公判
2001年10月	東京地裁で第二回公判
2001年12月	東京地裁で第三回公判
2002年1月	東京地裁で第四回公判
2002年3月	GBA『ファイアーエムブレム封印の剣』が発売
2002年4月	東京地裁で第五回公判
2002年5月	東京地裁で第六回公判
2002年7月	東京地裁で第七回公判
2002年11月	東京地裁で1審判決
	任天堂の敗訴が言い渡される
2003年2月	東京高裁で控訴審・第一回
2003年4月	GBA『ファイアーエムブレム 烈火の剣』が発売
2003年5月	東京高裁で控訴審・第二回
2003年8月	東京高裁で控訴審・第三回が開廷予定

エンターブレインが何を思って『TS』をリリースしたのかは、今をもってなお明らかにはされていないが、その罪は『ティアリングサーガ』事件を起こしたこと以上に、ゲーム業界に影響を与えるのかもしれない。

提示をできるのか理解を得られるか

ゲーム業界、ゲームユーザーに及ぼす影響を述べれば、考えられることはほかにもきりがないくらいある。だが、『ティアリングサーガ』事件はもう控訴審まで行われている最中であり、判決を下すのは裁判所の仕事である。ゲーム性がどうとか、世論がどうだという問題ではなく、法律上の視点から判決が下される。下されたあとに、どんな影響を及ぼすかは、さしずめ神のみぞ知るということになるだろう。
任天堂は控訴審に入ってから、立証材料の内容、準備期間などの説明以外は行っていない。控訴審に入ったのは、平成15年2月27日だったが、この資料が用意できるまでは約6ヵ月の期間を必要としていることになる。だが、どんなに間があいたとしても、『ティアリングサーガ』事件を忘れてはならない。
次回の審理は平成15年8月となるが、任天堂がどれだけの新たな材料を提示し、ゲームを知らない方々からも理解を得られるような弁論を用意するのかを待つことにしよう。(編集部)

ゲーム制作プロジェクトX
～インディーズゲームへの挑戦者～

第5話

悟空（ごくう）

君もゲームを作ってみないか！ コンセプトを何よりも重要視してインディーズゲームの世界へいっそのこと飛び込んでみるとかどうよ!!

戦闘シーン、動く 完成まで……あと何歩？

インディーズでゲームを作って、最後は路上で売るまでの経過をリポートするこの企画。企画を立ち上げ、スタッフを募集し、第一回会議集合未遂事件などを経て、ぼちぼちと進んでおります。っつーか、とーとーバトル部分が、ちょいと動くようになりましたよバンザーイバンザーイ！

マジック／めんそ／にげるなどのコマンドを入力して戦うというオーソドックスなタイプである。これに2DマップRPG部分を組み合わせれば、いちおーカタチになるべなぁ、よがったよがったと思っていたのだが。

インディーズX掲示板に一つの書き込みがッ！

「魔法少女と聞いて変身シーンを期待したんですが……」

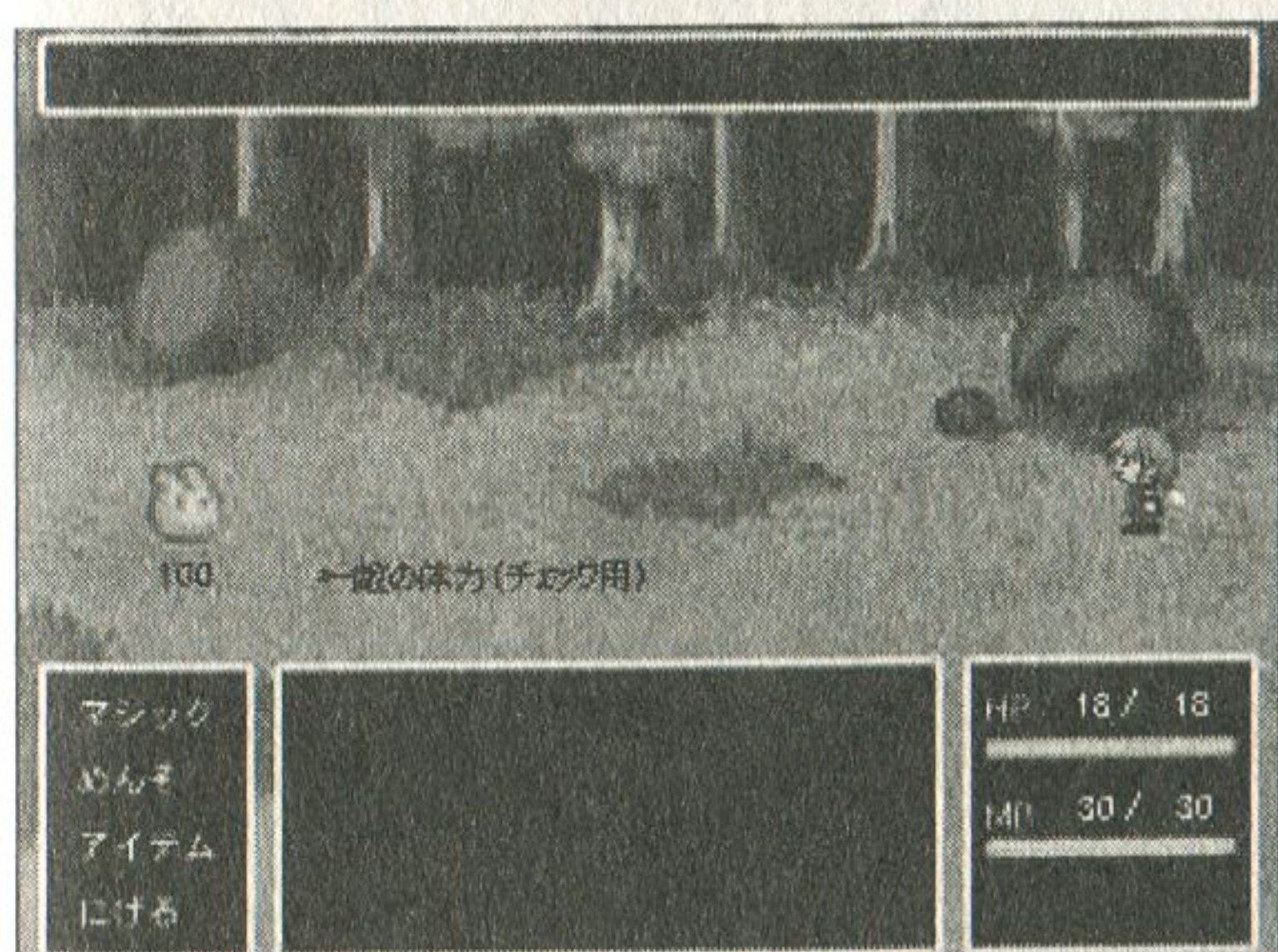
そりゃそーだ。

そりゃそーだ。

そりゃそーだ。

思わず3回も繰り返してしまったが、言われるまでピンときてなかった自分が恥ずかしい。魔法少女といえば変身シーン！ 当たり前である。いるよ、変身シーンが必要だよ！

だが、現在の企画案のまま進めば、変身シーンは、ない。

これでは単なる魔法使いが幼いだけ。魔法少女というよりも、魔導士の女の子であり、単に制作者の趣味が幼女なだけだと思われかねない。いる。必要だ、変身シーン！

戦闘シーン。実際にコマンド入力できるようになっている。
http://www.linkclub.or.jp/~babara/indiesx/jinmen.htm

現在の企画のまま、強引に変身シーンを入れることもできる。現に、四苦八苦して、現在の2DマップRPGシステムで変身シーンを導入する方向で、いくつも企画案を立てなおした。

よし、これでいこう。

何度もそう思った。でも、なんか、ちょっと違和感。

後背位の滑稽さと コンセプトの大切さ

話がちょいと変わる。

「後背位」についてである。

正常位なら、問題ない。向かいあっているので、お互いの瞳には、相手が映っているだろう。だが、後背位である。

確か松尾スズキ氏がエッセイの中で指摘していたのだと思う。

後背位の時に、男は女性の背中を見ている。男の視界には基本的に相手の女性だ。だが、女はどうだ。女の視界に男は、いない。目の前にあるモノが見えている。ベッドの頭の壁だったり、本棚だったりするかもしれない。本棚に「魁!!男塾」全34巻がずらっと並

んでいるかもしれない。「DRAGONBALL」全42巻の背表紙を見つめながら女はセックスをしているかもしれぬ。突かれるたびに「おら悟空！　おら悟空！　おら悟空！　おら悟空！　おらおらおら悟空！」とアニメの声が頭に響いているかもしれない。

なんだかなぁ、である。

もちろん、後背位が悪いわけでもないし、おら悟空が悪いわけでもない。

「ジョジョの奇妙な冒険」の背表紙や、「ゴルゴ13」の背表紙を見つめながらのセックスはちょいと変わった興奮があっていいかもしれぬ。

組み合わせだ。組み合わせが悪いと、ろくなことにならねぇということを言いたかっただけだ。寄り道しすぎッ、ごめん。

大人失格
松尾スズキ・著
マガジンハウス・刊（現在は絶版）

本文中の松尾スズキ氏が重大な指摘をしている本というのは、松尾スズキ「大人失格」でした。面白いので見かけたら読むべしッ。

といったような思考を経て、変身シーンを現在の企画に強引に挿入するのはやめた。

だが、変身シーンは必要だ。魔法少女というコンセプトは、大切にしなければ。大切にするなら、変身シーンは、そりゃ必要だろう。

ということで、試作までできた戦闘シーンは、そのままに、2DマップRPG部分の企画を変更することにした。

こうやって文章にすると、ぺぺぺんと気軽にやめたように思えるが、あれこれ考えて、メッセージやストーリーまで作って進めていた企画を捨てるのは断腸の思いだ。だが、ここで、せっかくやったんだからと執着していると、おら悟空！　のまま、何度も腰を突く努力をし続けるといった滑稽な状況になってしまう。土台が歪んだまま巨大な城を建てるようなことになってしまう。いや、マジで、こういう初期の歪みのせいで、とんでもないモノになったゲームがどれだけあるかッ！　決断せねばッ！

魔法少女は17歳で変身初体験

ということで、あれこれ考えて、次のような設定にした。

ぼくは、ひょんなことから、少女を拾ってしまった。

そして、驚くことに、その少女は、魔法少女だったのです！

魔法少女は、17歳の誕生日を迎えるまでは、ただの小さな少女。だけど、17歳の誕生日の年に、魔法少女大会に出場できるようになり、魔法体に変身する。

どの魔法体になるかは、それまでの少女の暮らしぶりで決定する。

プレイヤーは、少女の兄として、少女が17歳になるまで、育ててあげなくちゃならないのである！

んで、コマンドを入力して少女を育てる部分を基本部とする。

途中、「戦闘訓練」コマンドを入力すると、戦闘シーンになって、戦うのだ。

17歳になると、それまでの経過で、どんな魔法体になるかが決まって、変身シーンである。

よしッ！　これだッ！

あ、これって『ときメモ』とか『プリンセスメーカー』なシステムではないかと、先行作品研究ということで、iモードで『プリンセスメーカー』遊び始めました。パケット代で死ぬかもッ。

◆次回予告！
次号では、全体がなんとなく動いている状況にまで進んでたりするんではないかと夢想。っつーか、メイン部の画面を公開できるところまで進めていきたい。原稿的には喧嘩とか事件が起こってほしい気もするが、プロジェクト的には順調に進んでほしいというアンビバレンツを抱えながらも、ともかく乞御期待！

著作：米光一成（よねみつ・かずなり）
ここまでの経過は、http://www.Lv99.com/で公開しております。
参加者随時募集中よろしく！

取材協力：babara「BABARAGEO」
http://www.linkclub.or.jp/~babara/
FLASHのゲームがたくさんの楽しいサイト。

制作：隔月刊　ゲーム批評

ゲーム業界 国際分業論

産業としての日本ゲーム業界の打開策を考える

未曾有の危機が続いている日本のゲーム産業。過去から蓄積されてきた「無形技術」に復興の鍵を探る!!

5月1日に米エンターテインメント・ウィークリー誌とテレビゲーム専門局G4は、ライターや専門家らを対象に歴代の名作テレビゲーム100本を決定する投票を行い、最優秀ゲームに『ゼルダの伝説』シリーズ（任天堂）を、次点として、『QUAKE』シリーズの原点とも言える『DOOM』シリーズを選出した。両シリーズともに、新技術の導入とともに不断に発展してきたが、両者を触れば触るほど、日本ゲーム開発者と、欧米系ゲーム開発者の「極めるべき技術」に対する趣向の違いを実感したように思える。

『風のタクト』に見る引き継がれてきた無形技術

「あ、なつかしい。」

『ゼルダの伝説　風のタクト』（GC。以下『風のタクト』）をプレイしたときの著者の印象だ。この「なつかしい」という感覚は、N64時代に『ゼルダの伝説 時のオカリナ』（以下『時のオカリナ』）をプレイした時も感じた。このなつかしさは、ディスクシステムのオリジナルにまでさかのぼる。だが、『風のタクト』に導入されたトゥーンレンダリング、ゲーム画面とムービーシーンが完全に一体化しているシームレスな展開、リンクの豊かな表情など、どれをとっても新しい。『時のオカリナ』に至っては、平面から立体への完全移行だったにもかかわらずの「なつかしさ」なのだ。

対照的なのは、欧米のゲーム技術の結集ともいえる『QUAKE』（PC）シリーズだ。新作をプレイするたびに強く印象に残るのは、そこにある「新しさ」である。『QUAKE2』発売時には、格段に美麗になった世界や、武器が発する閃光が強烈な印象を与え、『3』においては角ばっていたキャラクターが丸みを帯び、さらにリアルになったことだった。

だが、「なつかしい」という感覚は生まれない。なぜ、『ゼルダ』シリーズは、『QUAKE』シリーズ同様に技術的な進歩が同程度、またはそれ以上だったにもかかわらず、「なつかしさ」が「新しさ」より先行するのだろうか？

そこに無形技術の確立が垣間見えるのではないだろうか。

どんなに表現技法が変わろうとも、『ゼルダ』であることの「なつかしさ」に変化はない

派手な欧米技術と地味な熟練技術

技術というと、目に見える新しさや、音で表現される臨場感と、それらを可能にしたソフトウェアのテクノロジーや、新型グラフィックチップなどに目を奪われがちである。それゆえ、海外で発表される新型3Dエンジンの発表には華々しさを感じることすらある。だが、エンターテイメントの範疇にあり、画面の内と外とのインタ

ラクティブ性が重要視される、ゲームの技術には、「感覚や感性とゲーム世界を一体化させる技術」が要求されるということも知る必要があるのではないだろうか。
　今回、GDCで横井軍平氏がライフタイムアワード賞を受賞したこともそれを示唆している。
　つまり、『風のタクト』や『時のオカリナ』で感じられた「なつかしさ」は、ユーザーの心地よさを追及した感覚重視の技術を発展させた結果にほかならない。
　FPSでありながら、限りなくオリジナルの手触りを感じさせてくれた『メトロイドプライム』※(GC。以下『プライム』)もその好例と言える。『プライム』には、FPSのお約束である照準を合わせるという作業が存在しない。また、逃げる、撃つといった駆け引きすら、ボス戦ではその巨大さを強調するために取り去った。
　このように、『プライム』では『メトロイド』的操作感を重視するために、FPSの基本的要素すら切り捨ててしまったのだ。この姿勢には、いくら派手なグラフィックや、ド迫力の音響効果が表現可能になったとしても、コントローラでの操作との一体感がない限り商品として発売しないという、任天堂の意思が感じ取れる。
　それは、無形技術を無視してまでも、派手な技術に迎合する必要はないという、表出はしないが確かに存在する「技術」に対する彼らの自負でもあるのだろう。

感性のぶつかりのなかで進化する無形技術

　なつかしさを感じさせるほど、方程式が確立しつつある操作感のメカニズムだが、この無形技術の進歩が停滞しているとは思えない。
　なぜなら、日本のゲームクリエイターたちは無意識のうちに「手にコントローラを取って感じる驚き」というものを考えながら、新たな爽快感を創出するべく努力しているように感じられるからだ。
　筆者はクリエイター同士の議論に立ち会ったことがある。そこで見受けられたのは、不断なる感性のぶつけ合いだった。クリエイター同士が臨戦状態にあるかのようだった。彼らは、自らが五感で体感した楽しさと、新たな要素を組み合わせながらアイディアを出し合うのだ。数年後ゲームとして発売されたとき、プレイヤーにとって魅力的に感じられるかどうかを基準として、アイディアは残されたり切り捨てられたりしていく。その感性の淘汰を延々と進めた最終形態に企画書があるのだ。
　このようなクリエイター同士の熱き議論は、ゲーム黎明期からあったのだろう。かつてゲームが揶揄され、教育者からは不良の遊び道具と断定的に決め付けられていたあのころに、である。その真剣な姿勢が、故横井軍平氏や宮本茂氏、鈴木裕氏といった巨人を生み出してたに違いない。

地味な技術こそが日本の競争優位性

　2000年に任天堂で当時広報室長だった(現在は顧問)今西氏にインタビューをした際、「現在のゲーム業界には危機感を持っている。重厚長大思考とテクノロジー重視がゲームバブルを引き起こすことになるだろう」と盛んにおっしゃっていた。ここ最近の日本におけるゲーム業界の低迷が、奇しくも氏の先見性を立証してしまった形となった。
　このような状況で、今まさにハリウッド資金がゲーム産業を飲み込もうとしている。
　映画制作の時点でゲーム開発費用が同時に捻出されるビジネスモデルは確実に浸透していくだろう。その中で日本のゲームメーカーは欧米の巨大資本に取り込まれなければ生き残りは図れないのだろうか。答えは、否、である。
　日本のクリエイターが既存の無形技術を再認識し、それらに新しい遊びを発見し続けることで、ハリウッド主導型のゲーム作りとは違った形のビジネスモデルを確立する可能性があるからだ。そして、クリエイターの真剣なまなざしがある限り、日本のゲーム産業における無形技術は、さらなる進化を遂げるであろう。そう、恐竜が絶滅したあとにも執拗に生き残った「哺乳類」のように。

profile
中村彰憲(なかむら・あきのり)：学術博士、早稲田大学大学院アジア太平洋研究センターMOT助手兼名古屋商科大学非常勤講師。専門は国際ビジネス並びにデジタルコンテンツ産業におけるテクノロジーマネジメント及び技術移転。ご意見はnakamura.a@wiaps.waseda.ac.jpまで。

※『メトロイドプライム』は米国テキサス州にあるRARE社が任天堂情報開発部とのコラボレーションによって開発された。ゲーム全般において、任天堂側との綿密なコミュニケーションによって、開発したとされる。

GAME BEAUTY MUSE

VOLUME XII

DRAWN BY TOMOHARU SAITO

VANESSA Z. SCHNEIDER FROM P.N.03

PRODUCT NUMBER

①

それはそうと（書き出しがこれか）皆さんサングラスってどう思います？
サングラスについて考えた事など無いってのが普通なのかもしれませんが
誤解を恐れず言いますと「格好つけてると表明する物」だと思うのです。
「眩しいからかける物」と言う側面も勿論なんですが
そういう機能性より先にサングラスをかけてる人を見ると
「格好つけてるな」と認識しませんか皆さん。
それは特に眩しい所と無縁の場所であらわになります。
先日スーパーでサングラスをかけて葱を選んでる兄さんをみかけて
「格好つけながら葱を選んでるな」と思った次第であって。
で、このヴァネッサ姉さんは格好つけてるのでありましょうか？

②

「格好いい事」と「格好つけてる事」には悲劇的な程の溝があります。
概ね格好つける状態は駄目でしょう。
純粋な物の造作には格好いいかどうかの基準しか発生しませんが
そこに意識的な装飾や動き、音の表明がなされる瞬間に、それが「格好つけてるかどうか」の基準を発生させてしまいます。
しかし格好つけてても悲劇にならないケースはあります。
「格好つけてるけど格好いい状態」です。
このゲーム中の敵は殆どが無機物（メカニック）ですが姉さん無機物に対してお尻をぷりぷりグラインドさせてます。
「エナジードライブ」と呼ばれる必殺技の動きはまるで藤井隆です。ホットホット！　です。
荒涼とした星の上、無機的な回廊で無機物に対して尻をぷりぷりさせホットホット！　出来る姉さんが
格好悪い訳がない。格好いいに決まってるではないかと強く思う初夏の夕暮れの私なのです。

蝶のよーに舞い

ハチノヨーニ
サスッ

P.N.03	ジャンル：シューティングACT／メーカー：カプコン／機種：GC／価格：5,800円／発売日：2003年3月27日

profile **斉藤智晴（さいとう・ともはる）**：あー、プレステ２のSEGA AGES待ち遠しぇー！　イケズぅ～早くぅ～。だって『アレックスキッドのミラクルワールド』リメイクだよ？　何考えてんの？　スタコラサッサ。http://www.ocv.ne.jp/~la-saito/

小特集

たまにはじっくり

ゲーム的小説を読もう

ゲームファンの中に、読書も好きだという人がいったいどれくらいいるのだろう。ゲームを通じて知り合った友達と、小説の話題で盛り上がった経験を持つ人がいったいどれくらいいるのだろう。近そうで遠いこの関係を、少しでも縮めることができればと企画されたのが本特集だ。ゲーム好きならきっとハマってしまう小説ばかりを厳選したので、本嫌いの貴方もこの機に新たな世界への第一歩を踏み出していただきたい!

ゲーム的小説の定義

- ●TVゲームやPCゲームがストーリー展開に大きく関わっている。
- ●「現実」と「虚構」の世界が描かれていて、「虚構」の部分がRPG的である。
- ●登場人物たちがゲーム業界で働いている。
- ●登場人物がなんらかのゲームに参加する。
- ●既存のTVゲーム、PCゲームと世界観が似ている。

どこから聞こえてくるレベルアップの効果音

読むことでプレイする超大作RPG的小説。一度でもゲームにハマったことのある方なら、主人公ワタルが織りなす物語にも、きっとどっぷりハマってしまうはず。

『ブレイブ・ストーリー』は圧倒的に面白い。

上巻630ページ、下巻659ページ、合計1289ページという大長編だ。だが3日で読み終わった。別に速読法を身につけているわけではない。

「ここいらでセーブ」

そう思って読むのをやめても、気になって仕事にならない。えええい、もうこうなったら読んでしまえ。3日間、一気に読んだ。『ブレイブ・ストーリー』ざんまいの幸福な日々であった。3度、泣いた。第一部の後半で1度、第二部のラストで2度、泣いた。

だが、面白いだけなら、わざわざ『ゲーム批評』誌上で紹介しない。この小説は、ゲームなのだ。カセットでもロムでもない「本」という形態で発売された小説という名の大傑作RPGなのである。

『ブレイブ・ストーリー』はゲームである。

ってのは、もうちょっと詳しく説明する必要があるだろう。

単に題材がゲームだったり、主人公がゲームクリエイターだったり、あるゲームのノベライズだったり、何か特定のゲームに雰囲気が似ているってことじゃない。ゲームをテーマにした小説ではなくて、ゲームそのものが小説という形式をとったように読める。これは、非常に珍しいことだと思う。小説としてこの本を楽しみながら、同時にゲーム的な喜びを感じていた。そういうわけで、ゲーム好きの人に、ぜひ読んでほしくて、この原稿を書いている。

『ブレイブ・ストーリー』は2部構成になっている。

第一部は、現実の世界。少年、三谷亘が幻界（ヴィジョン）と呼ばれる異世界へ旅立つまで。父が愛人を作って家を出ていく。悲嘆にくれる母。両親の離婚という問題が少年に降り掛かる。そして、崩壊していく家族を元に戻すため、運命を変えるために、亘は「要御扉」をくぐり幻界へ向かうことを決心する。彼の心情や置かれた状況が丁寧に描写されるため、この第一部だけで350ページにもなる。だが、ここで少年の気持ちや状況をじっくりと描くことで、ワタルの現実を反映した異世界での冒険が生きてくる。

第二部は、幻界での冒険だ。魔導士やドラゴンが登場するファンタジックな異世界での冒険をテンポよく描いていく。

異世界往還型と呼ばれるタイプのファンタジー小説で、基本構造はシンプルだ。少年が、現実でとても辛い目に遭っている。幻界に旅立ち、冒険を通じて成長する。戻ってきた少年は現実に立ち向かう。

ブレイブ・ストーリー（上）
出版社：角川書店　価格：1800円（税別）

宮部みゆき　ブレイブ・ストーリー　上

東京下町に住み、新設校に通う小学5年生の亘。彼は運命を変えるためにユーレイが出ると噂される建設中のビルの扉から、剣と魔法と物語の神が君臨する広大な異世界"幻界（ビジョン）"へと旅立った！

少年の心の成長を描いた物語だ。だから、幻界は、少年の心の世界だ。主人公は、『ロマンシングストーン・サーガⅢ』の発売日を心待ちにして小遣いをためているような少年。彼の想像力のエネルギーが創り出した場所である幻界は、ゲーム的なルールを基に構築されている。

たとえば、最初に渡される勇者の剣。鍔の部分に星の文様が刻まれていて、文様の先は台座になっている。5つの玉を探し出し、台座に収めると、勇者の剣は真の姿を現す。

たとえば、ドラゴンのウロコ。命を助けたドラゴンに真っ赤なウロコを一枚もらう。ウロコを工芸師に渡して、笛を作ってもらい、ドラゴンを呼ぶことができるのだ。長持ちしなくて2度しか使えないという設定も、とてもゲームっぽい。

例を挙げていけばキリがない。なにしろ全体がゲームっぽいのだから。ここでフラグが立ってこれを先にやらないとこちらには進めないのだなとか、ここからここへ移動する間にゲームだったら何度か戦闘しているんだなとか、ゲームを遊んでいる感覚で読める。読んでいる感じは、'80年代にはやったゲームブック（短いテキスト群にナンバーが付いていて、自分の行動を選択して指示されたナンバーのテキストに飛ぶといった形式の書物）にも近いかもしれない。もちろん『ブレイブ・ストーリー』には選択肢などはないのだが、RPGを遊んできた者ならば、頭の中で別のルートや別の選択、戦闘の方法などのインタラクティブな要素を容易に想像できるほど、ゲーム的なのである。

私の場合は、読んでいる最中ずっと、『ドラクエ』と『ゼルダ』が融合したような映像が脳内で動いて（クライマックスのシーンは、最近の『FF』のCGが混ざった）、移動シーンでは『ドラクエ』の曲が、戦闘シーンでは『FF』の戦闘曲と『ヘラクレス』の効果音が、アイテム入手時には『ゼルダ』のアイテム入手ファンファーレが鳴り響いた。今まで遊んできたRPGが脳内を駆け巡った。

ファンタジー小説として、異世界のルールが、独り善がりだったり、読む者に伝わりにくかったりする作品ほどつまらないものはない。そういった点で、『ブレイブ・ストーリー』は巧妙にできているし、RPGを遊んできた我々に非常に伝わりやすく感情移入しやすい世界になっている。

だからといって『ブレイブ・ストーリー』はゲームのパロディ小説ではない。セーブしたから死んでも大丈夫とか、そういった展開はない。幻界での死は、幻界での死として、読み手に重くのし掛かる。ゲームのお約束を使って遊んでいる感じはない。読んでいるうちに、RPGの理想的な物語空間が『ブレイブ・ストーリー』の中にあるような気持ちになる。真正面からゲーム的な世界を取り込んだ異世界が幻界なのだ。

著者の宮部みゆきさんは大のゲーム好きだ。インタビューでも、ゲームの話題が次々と出てきたし、大極宮のサイト(http://www.osawa-office.co.jp/)を見れば、どれほどのゲーム好きか分かるだろう。いや、それよりも『ブレイブ・ストーリー』を読めば、宮部さんのゲームに対する愛がはっきりと伝わってくる。TVゲームリスペクト小説なんだと思う。読み終わったあとにRPGを無性に遊びたくなった。

ブレイブ・ストーリー(下)

出版社：角川書店　価格：1800円(税別)

勇者の剣の鍔に収めるべき5つの宝玉を獲得しながら、過酷な"幻界"での様々な試練を克服しワタルは仲間のミーナ、キ・キーマらとともに「運命の塔」をめざす。様々な寓意が込められた長編異世界冒険小説。

profile related work

米光一成
よねみつ・かずなり

フリーで活動するゲームディレクター&ライター。『魔導物語』『トレジャーハンターG』『バロック』といったRPGの監督／脚本してるけど、自分が関わった作品は読んでるとき頭に浮かばなかったな。なぜだろう？

タリスマン
スティーブン・キング&ピーター・ストラウブ／新潮文庫

母の命を救うために少年ジャックが、現実世界と折り重なるように存在している異世界へ旅立つ。『MOTHER2』にも影響を与えた巨匠2人の合作ファンタジー小説。続編の翻訳が待たれる。

宮部みゆきさんに『ブレイブ・ストーリー』とゲームの関係を聞いてみよう

TVゲーム大好き作家・宮部みゆきさんに
宮部さん大好きゲーム作家・米光一成が会いに行く！

ゲーム世界を小説にするということ

米光：『ブレイブ・ストーリー』は、ストレートに愛や勇気を描けていた頃のRPGが持っていた純粋さがあって驚きました。

宮部：最初にどハマリにハマったRPGって、『ブレス オブ ファイアⅢ』なんです。だから『ブレイブ・ストーリー』を書いてるあいだは、ずっと『ブレス オブ ファイア』の世界が頭にありました。『ブレス オブ ファイア』ってTVゲーム初期の素朴な良い部分を保ってるシリーズなのかなってファンとしては思ったりもします。

米光：第二部[※1]は宮部さんの頭のなかで映像はどのようになってるんですか？ ぼくは、第一部は実写的な映像が浮かんで、第二部に入ったときはファミコン的な映像を思い浮かべて読んでいったんですけども、書いてるときはどんな感じでしたか？

宮部：やっぱりあまりリアルなCGではなくって、チビキャラっぽくて、トゥーンシェーディングみたいな感じだといいなって。ですから、映像化の話もちらほらと来ているんですけど、実写じゃなくて、アニメで、私の好きなゲームが今だと『風のタクト』なんですけど、ああいうちょっとデフォルメしたキャラで作ってもらえたら本当に嬉しいですね。

「RPGの世界の構造と、ミステリーの構造は似ていると思うんです」

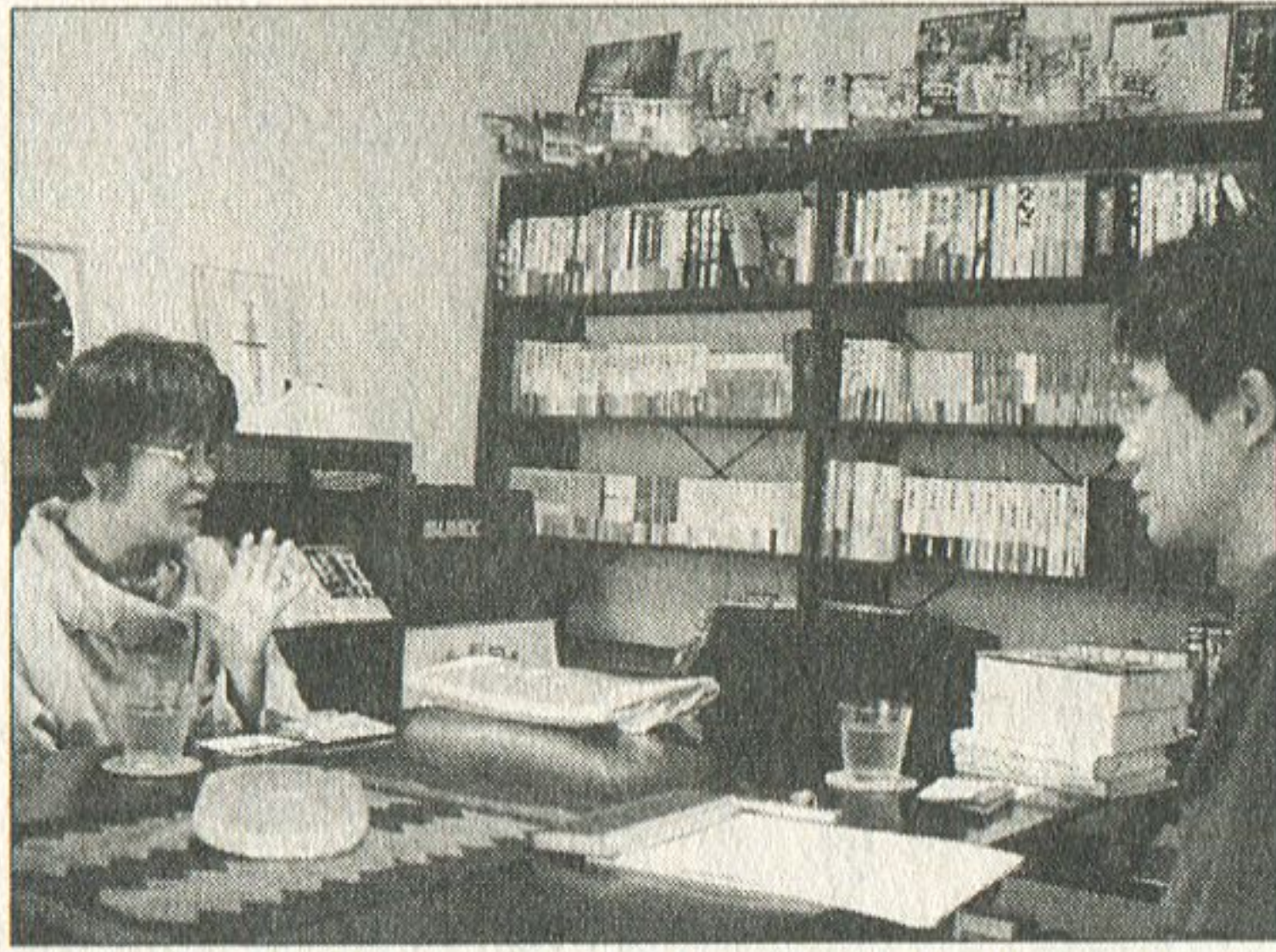
米光：『ブレイブ・ストーリー』は、他の作品を書く方法と違ったりしましたか？

宮部：小説の書き方としてはほかの作品と変えたつもりはないんです。RPGの世界のフラグを立てて先へ進むという構造と、ミステリーの構造は似ていると思うんですね。ミステリーではフラグという言葉は使いませんけど、伏線を張っておいて、それを回収しながら進んでいくっていうプロットの立て方をするんですよ。

米光：たしかに似てるかも。

宮部：だから私こんなにゲームが好きなんだと思うし、この作品を書くときも、強いて「今度はゲームの世界を書くんだから」っていうような、いつもと違うぞということはなかったんです。

米光：ゲーム的な世界を小説にするのってどうですか？

宮部：ゲームだとこれができて小説だとできないってことをよく感じましたね。特に主人公たちが旅するときにただ移動させることができないんですよ。ただ歩くだけでもゲームでは楽しいですよね、経験値稼ぎしてバトルでいろんなこと覚えるし。それが小説だとできないんですね。だから移動があるたびにイベントを起こしちゃって、かいつまんでって。イベント、イベント、ボス戦、はいムービーが流れますみたいな作り方で、自分で書いていて、この子たちどこで経験値稼いでるんだろうなぁって。それから魔法などを使ったときの

エフェクトの楽しさ。ダンジョンで迷うことの怖さみたいなものも。これもやっぱり移動の距離感と関わってきますけども、ねちねち書いてくわけにはいかない。ゲームで私が味わってる喜びってなかなか小説にはできないなぁっていうのは書いてすごく実感しましたね。

米光：読んでるときは、逆に最初の「おためしのどうくつ」[※2]で4人の神将に答えるシーンとか、主人公が自由に回答している感じが、小説っていいなぁって。

宮部：お話を語る表現方法としてそれぞれまったく別個の方法論を持っているものですものね。ゲームしてると、1周目は本当に楽しんでやっちゃって、2周目くらいから「これ使えないかなぁ」「こういう表現を小説にするとしたらどうしたらいいんだろう」ってことを考えますね。プレイヤーとして私が感じた驚きを読者に伝える場合には、順番を変えて仕掛けないといけないのかな、とかね。

「ゲームで私が味わってる喜びってなかなか小説にはできないなぁっていうのは書いて実感しましたね」

小説世界に影響を与えたゲーム

米光：『ブレイブ・ストーリー』で具体的にはどういった部分でゲームの影響を？

宮部：ものすごい具体的なのは、多民族。犬の顔してたり虎の顔してたり。あれはもう完全に『ブレス オブ ファイア』の世界観そのまま。あと草原の風景とかはそうですね、『ドラクエ』の草原とか。『ゼルダ』も多いかな。『幻想水滸伝』シリーズも入ってますね。

米光：アイテム取るところを読んでると、必ずゼルダのアイテム取る音が鳴っちゃいます。

宮部：♪タタタンタタタンタタタタタタタン……っていうね。たくさんの人にそう言っていただいてて嬉しかった。で、面白いのは、どのゲームの効果音が鳴ったとかっていうのはそれぞれの方の思い出なんかで違うんですよ。『ドラクエ』って方もいれば、『ゼルダ』っていう方もいるし。

米光：ゲームを遊んでない人からの反響はどうですか？

宮部：海外ミステリーについて非常に詳しい方から「ぼくは全然ゲームはやらないんだけど、深読みができる。児童小説なんだけど、宗教小説的なところもあるし、『宝島』[※3]みたいなところもある。むしろゲームを知らない人の方が、いろんな読み方ができて楽しいんじゃないかな」って。

米光：そうかもしれない。ぼくなんかは「あ、あのゲームっぽい」とか思っちゃって想像力止まってるかもしれないです。

宮部：私もそうです(笑)。

米光：ゲームの絵で想像しちゃうので、ドラゴンが出てくるとドット絵のドラゴンだったり。

宮部：そうそう！ ドット絵でドラゴンが出てきちゃうんで、描写ができないんですよ。それで慌てて『バハムートドラグーン』や『パンツァードラグーン』の攻略本出してきて。「でもこのドラゴンってすごい特殊なドラゴンだ」って、『ブレス オブ ファイア』も出して「アゴは尖ってるんだよね、やっぱり」とかね。

米光：ゲームだと絵を描いてもらう都合上、キャラ設定表みたいなものを書くんですけども、小説の場合はそういったことは？

宮部：書きながら人物の名前を取り違えないように、一応人物表は作っていくんですけど、私けっこ

宮部さんが最初にハマったRPG『ブレス オブ ファイア』
ドラゴンにもタイトルならではの素朴な印象を受ける

うそのリストを自分で間違えてることがあって、往々にしてあとになってそのリストが役に立たなかったりするんですよ。で、担当者に作りなおしてもらったりなんかして。

米光：執筆はパソコンで？

宮部：はい。でも全然パソコン使いじゃなくって、『一太郎』しか使ってないんです。だからいまでもポストイットの大判が大活躍。プリントアウトした原稿に書き込んで貼っておく。「これ伏線」「何々があったあとで回収すること」みたいなことを書いて。そういう意味ではものすごく原始的な手作業でやってますね。ゲームではキャラの一覧表とか先に出したりするんですか？

米光：やっぱりデザイナーがキャラクターの絵を描かなきゃならないので、そのための設定は作っちゃいますね。

宮部：えっと、米光さんの『ぷよぷよ』、ウチの姪たちとすごく楽しんで遊んでます。私はオタンコナスが一番好きで。ああいったキャラクターというのも、全部ご自分で考えられたんですか？

米光：いろいろあるんです。ぼくが下手な絵を描いて渡すこともあるし、簡単な説明を渡すときもある。オタンコナスはデザイナーが勝手に描いたんです。ぼくが食べ物の中でナスだけが嫌いで、それでナスと米光を合体させたキャラを描いて「これ出せ」って。

宮部：へー、そうですか。謎を解いちゃった！　真ん中で踊ってるカーバンクルも可愛くて。ああいうキャラの楽しみってやっぱりゲームにしかないものですよね。あとはコミックくらいかな。

米光：小説にもありますよ！　ぼくは、宮原君萌え(※4)です。昨日、読み返したら、やっぱり宮原君のところで泣いちゃうんですよ。

宮部さんが語られる言葉からはゲームへの思いがひしひしと伝わってきます。愛ですね。

宮部：彼は第一部だけ読んでると、別に出てこなくてもいい人なんですよね。ただ隣のクラスで「芦川が……」って言って、塾が一緒だって。ご両親が離婚してるんだけども、再婚して、今は下に腹違いの妹たちがいるっていう。「なんでこんな設定でわざわざこんな子のことこんなに書くのかな」って思われるだろうなって。最後にあることを言うために彼は出てきてもらったので……。

米光：いま話を聞くだけでも思い出して泣いちゃいそうです。

宮部：ありがとうございます。それは、うまくその伏線が生きたんですね。

米光：伏線とかの張り方がすごく緻密ですよね。読み返して、その緻密さにびっくりしたし参考にもなったし。その辺はもう最初に頭の中にあるんですか？

宮部：計算して書いてるときと、何気に好きなエピソードだから書いておいたものが「ラッキーあとで使えるじゃん」ということも。半々くらいですかね。私はやはり

※1…第二部：
『ブレイブ・ストーリー』は、現実世界での出来事を描く第一部と、幻界（ヴィジョン）と呼ばれるファンタジーRPG的な世界での冒険を描く第二部にわかれている。

※2…おためしのどうくつ：
ヴィジョンに行ったワタルが最初に冒険する洞窟。初期能力値を決める冒険になっている。

※3…『宝島』：
宝島を舞台にくりひろげられる冒険活劇。著者は『ジキルとハイド』でも有名なロバート・ルイス・スティーブンソン。出崎統監督によるアニメ版も素敵。

※4…宮原君萌え：
芦川くん萌えって人の方が多いと思うけど、ぼくは脇役萌えするタイプなので。

※5…『模倣犯』：
上下巻あわせて2段組み1400ページを越える長編だが、こちらも一気に読める大傑作。映画化もされたが、だいぶ違うイメージの作品になっているので映画を観た人もぜひ読んでほしい。

※6…ゲーム化会議：雑誌
『ダ・ヴィンチ』2003年5月号で『ブレイブ・ストーリー』をゲーム化する対談を、麻野一哉・飯田和敏・米光一成の3人で行っている。

※7…綾辻行人：
ミステリー作家。代表作に『十角館の殺人』『霧越邸殺人事件』などの新本格作品や、幻想的な雰囲気のホラー『緋色の囁き』などがある。

ミステリー作家ですから、伏線を張っていってそれをどう使うかという風な形でしかプロットって立てられないんですよ。

米光：大きな伏線もそうなんですけど、何気ない描写であとあと効いてくるような、たとえば最初のほうで亘君の机に「極悪」って彫られていたりする、あのあたりってどうなんですか、けっこう意識して書かれてるんですか？

宮部：あー。そこに関してはそこまでは意識してないですね。何が面白くてこんなものを彫ったのかなって、亘がそういうことを感じる子供なんだってもっていくためのもので。3行くらいのエピソードなんですけども。それは私に限らず小説の技法として「主人公がこういう人物です」と書いてはいけなくて、その人が何を感じたとか、どうリアクションしたかっていうことで、こういう人物だってわかるように書いていくことが正攻法のやり方で。それを極論まで進めて、全部の登場人物についてやろうとすると『模倣犯』[※5]みたいになって（笑）、枝葉茂り放題で、どんどん長くなるんですけど、基本的にはそういうものだと思うんですね。

米光：はい。

宮部：ただヴィジョンへ行ってからは、クエストをどう乗り越えていくかがそれぞれの人物の肉付けにそのままつながるので、カットして書かなかったんですよ。それで読者の方から、たとえばキ・キーマとかミーナとか、もうちょっと彼ら個人としての心情をたくさん書いてあったほうがよかったっていう反響なんかもいただいて、なかなか難しいところだなって。でもゲーム化会議[※6]の話で、いい意味での神話化と記号化でテンポが上がってて、ヴィジョンに入ってからはすごくスピードがあってよかったと言ってくださってたので、これは両方の意見があるっていうことなんだなぁと。

ゲームと小説と世界と

米光：そもそも、ゲームを始められたきっかけは？

宮部：私にゲームを薦めてくれたのは綾辻行人[※7]さんで、「ほかの表現媒体に触れてみることって絶対作家としての力になるし、まず気分転換になって、とても楽しくて幸せにしてもらえる」って教えてもらったんです。私はゲームを始めたのがすごく遅かったんです。32歳くらいからなんですね。

米光：それ以前は？

宮部：私ね、目が悪いんです。昔ちょっと事故にあって、左目が弱いんですよ。だから、ああいうものには目がついていかないっていうコンプレックスがあって。恥ずかしいと思って、やらなかったんですね。でも、「本を読むみたいにやれるゲームがあるんだ」って教えてもらって、ようやくそこで扉が開けて。10年ずうっとやってきて初めて自分の小説の世界でこういう形で結実した。10年前に「ゲームは楽しいよ」って教えてもらえなかったら、しかも入った世界にこれほど豊潤な作品がなかったら、こういう形にはならなかったので、本当にゲームクリエイターの方やゲーム会社の皆様には足を向けて寝られないような。で、これからもどんどんエネルギーを取らせていただきますってつもりでいるんですけどね。

米光：ゲームを作ってる人間も『ブレイブ・ストーリー』からエネルギーをもらう人がたくさんいると思いますよ。

宮部：それはとっても嬉しいです！

profile

宮部みゆき みやべ・みゆき

東京都出身。東京都立隅田川高校卒業。法律事務所等に勤務の後、'87年『我らが隣人の犯罪』でオール讀物推理小説新人賞を受賞してデビュー。'92年『龍は眠る』で第45回日本推理作家協会賞長編部門、同年『本所深川ふしぎ草紙』で第13回吉川英治文学新人賞、'93年『火車』で第6回山本周五郎賞、'97年『蒲生邸事件』で第18回日本SF大賞、'99年『理由』で第120回直木賞、2001年『模倣犯』で毎日出版文化賞特別賞、2002年第6回司馬遼太郎賞、第52回芸術選奨文部科学大臣賞文学部門をそれぞれ受賞。公式ホームページ「大極宮」http://www.osawa-office.co.jp/

まだまだゲーム的小説批評①

どんなにデキの悪いゲームでも眩く輝いて見えたあの日

「ゲームは一日一時間」そんな約束なんて誰も守れやしなかった。学校では、ゲームが上手いヤツが一番イバれたんだ!!

衝撃的だった。『ノーライフキング』は、1988年に登場した。著者は、いとうせいこう。メガドライブが登場した年だ。

『ノーライフキング』のキーアイテムは、『ライフキング』というゲーム。ディス・コンというゲーム機で遊べるゲームだ。ディス・コンは、ディスク対応型キーボード付きゲーム機。

『ライフキング』というゲームの具体的な描写を読むと、あまりゲームを遊ばずに書いているなと思える。子供たちが熱狂しているゲームという設定であるのに、ちょっとクソゲーっぽいのだ。

「コイヌ　アゲマショウカ?」という質問には、しばらく何もせずに無視して待たなければならない。突進してくる車を避けずに、わざとぶつかって右腕をロボットに変化させなければならない。そういった『たけしの挑戦状』級の攻略を要求されたりする。コマンドをキー入力して進めるシーンもあるし、戦闘コマンドを選んで戦うシーンもある。アクションRPGだという描写もある。

が、これだけ、しょぼーんな具体的な描写をされているにもかかわらず『ライフキング』は、むちゃむちゃ面白そうなのだ。それは、ゲームに熱中する子供たちの描写が、ゲームに熱中していた我々の気持ちとぴったりと重なっているからだ。

「問題はディス・コン・ゲームだ!!」と絶叫して脳溢血で校長先生が倒れる。『ライフキング』の最初の敵と校長先生がダブり、うわさが流れる。現実とゲーム世界が同じリアルな地平に並ぶ。子供のうわさのネットワークは、社会を動かし、子供たちはリアルとゲームに立ち向かわなければならなくなる。

TVメディアによる「ディス・コン・ゲーム」狩り、ディスクに自分自身の物語を入力しようとする子供たち、学習塾のネットワークコンピュータで情報交換する様子。

裏技や攻略という言葉がイキイキとしていたころのTVゲームの熱がリアルに描かれ、あのころに感じていた熱が自分の中によみがえってくる。

いとうせいこうは、ゲームをあまり遊んでいなくても、あのころのゲームが持っていた熱の正体をつかんでいた。その熱を物語にすることに成功し、そこで新しいリアルに直面しなければならなかったデッドエンドセンターであるぼくたちの気持ちを、確実にとらえていた。

ノーライフキング
出版社：新潮社　価格：362円（税別）

空前の大ヒット・アクションRPG『ライフキング』。ある日、このソフトを巡る奇怪なうわさが子供たちのネットワークを駆け抜けた。やがてうわさは増幅し、変貌し、ついに臨界点に達した——。

profile

米光一成
よねみつ・かずなり
フリーで活動するゲームディレクター&ライター。「WEBエキサイトブックス」でも本紹介原稿を書いています。よろしく。

related work

解体屋外伝
いとうせいこう／講談社文庫／680円
洗脳のプロ・洗濯屋（ウォッシャー）と洗脳外しのプロである解体屋（デプログラマー）の対決。もはや現実世界が自己を取り戻す熾烈な戦闘ステージであるようなエキサイティングな預言的頭脳活劇。

まだまだゲーム的小説批評②

『ウィズ』が見せる物語はすべてを飲み込んでいく

『アラビアの夜の種族』における「災厄の書」は、〝ウィザードリィ世界〟を彷彿とさせる。読む者と「特別な関係」に陥るその物語の正体は、一体何なのだろうか。

『アラビアの夜の種族』は、昨年話題を呼んだファンタジー。『このミステリーがすごい！』をはじめ、各種の「年間ベストランキング」で、ジャンルを越えて熱く支持された本だ。

——聖遷紀1213年（西暦1798年）、ナポレオン・ボナパルトによって、今まさに侵攻されんとするエジプト、カイロ。首長の一人、イスマーイール・ベイの側近にして奴隷の若者アイユーブは、主人に秘策を提案する。それは、持つ者を破滅に導く「災厄の書」を、愛書家で知られるナポレオンに献上すること。そしてカイロの片隅で、「夜の種族」たちが、災いをもたらす物語を仕立て上げていく……。

本書は、刻々とカイロに迫るナポレオンの進軍状況、「災厄の書」を作り出そうとするアイユーブや書家たちの様子、語り部ズールムッドによって紡がれる「災厄の書」そのもの、という3つの部分から構成される。そのうち、書の中身、暗く深い迷宮での冒険譚に、ゲームファンなら大いに〝ゲームらしさ〟を感じるだろう。太古の魔王が作り上げた地下迷宮「阿房宮」。その上層部にできた都市に、続々と集まる自称「勇者」たち。迷宮には、宝を溜め込んだ魔物がうろつき、罠も待ち受ける……この「阿房宮」などの世界観は、明確に『ウィザードリィ』が念頭に置かれているようだ。実際、作者はかつて『砂の王』という「ウィズ小説」を書いており、その登場人物の設定まで『アラビア』における「災厄の書」のそれと驚くほど似通っている。

つまり、「災厄の書」とは『ウィズ』のことだ、と言えるのではないか。

もちろん、こんなふうに〝ゲーム〟に重点を置かなくても、充分に楽しめる作品なのだが、RPGに長年親しんできた者としては、ついそのように想起してしまう。クライマックス、完成した「災厄の書」を読んだ人物の描写。「……いまは満悦の、ついに桃源郷にいたっていた。放逐されて、身包み剥がれて、溝に捨て置かれても。……目下、これほどの幸福者はいなかった。ほとんど痴愚と化していた」。それは、かつてRPGに寝食忘れて没頭した私たちの姿ではないのか。だとすれば、その物語を織り上げる「夜の種族」とは、またアイユーブとは、誰のことなのか。

ゲームの持つ魅力は、作り手の意図を超え、遊び手を飲み込み、社会すべてを包んでいく。ゲームと関わった人間にとっては、ゲームを体験したことも、また自分の物語になる。そして、その物語は再度、ゲームの内部へと吸い込まれてしまう。

アラビアの夜の種族
出版社：角川書店　価格：2700円（税別）

物語とその外側、歴史的事実が交互に繰り返される構造が巧みで、ミステリーとして読んでも楽しめる。雰囲気の作り方もうまく、オリジナルを換骨奪胎して、新たな世界を読者に提示した。

profile

卯月鮎
うづき・あゆ

ライター。考えてもみれば、暗い迷宮を延々と彷徨う『ウィズ』は、イマジネーションをかきたてるゲームだった。大量に費やされたプレイ時間の中身は、物語を語る作業だったのかもしれない。

related work

ウィザードリィ外伝Ⅱ 砂の王[1]
古川日出男／アスペクト／ログアウト冒険文庫／650円

エルフに育てられた狂気の魔術師ヴァルと、商人貴族の養子、戦士アシュエル。古代皇帝の迷宮に人生を翻弄される、2人の美しい拾われ子の数奇な運命を描く。「災厄の書」の原型ともいえる、作者幻のデビュー作。未完。

究極の教育マシンは少女にとって何だったのか

ポスト・サイバーパンクの旗手として注目を集めるアメリカの作家、ニール・スティーヴンスンが描くSF『ダイヤモンド・エイジ』。作中に登場する究極の教育マシン「プライマー」は、まさにゲームだった。

ナノテクノロジーが発展し、誰もが生活必需品を簡単に手に入れられるようになった未来。国家は解体され、人々は生活様式や嗜好でまとまった「種族」「部族」に所属している。その時代の上海で有力なのは、ヴィクトリア時代の文化に範をとった種族「新アトランティス」。あるとき、新アトランティス人の貴族が、孫娘のため、ナノテクの粋を尽くした「若き淑女のための絵入り初等読本」（プライマー）を作らせた。そのプライマーのコピーが、ひょんなことから貧困階級の幼女、ネルに渡る。究極のインタラクティブシステム・プライマーの薫陶を受けたネルは、知的な女性へ成長していく。

ナノテクによって大きく変容した未来像を描くSF『ダイヤモンド・エイジ』。このSFでキーとなる教育用システム・プライマーは、まさにゲームと言っていいだろう。その外見は一冊の本。ただし、紙には極小のコンピュータ・ネットワークが詰め込まれ、高度な演算をこなしつつ文字や映像を映し出す。本は、持ち主である少女ひとりのもので、周囲の環境を観察し、彼女を主役にしたインタラクティブな物語を自動的に作り上げていく。ネルは、自分が「プリンセス・ネル」として活躍する教育的要素をたっぷり含んだおとぎ話の中で冒険し、文字の読み方、動物の名前から、護身術まで習うことになる。RPGやAVGの文法を用いるプライマーは、エデュテイメントソフトの最終形。TVゲームが進むだろう一つの方向性を示している。だが、ここで面白いのは、プライマーは、唯一、メッセージを読む声だけは合成できず、ネットで接続した人間の女優を読み手として使っているということ。結局ネルと女優は、顔も見ぬまま親子のような深い絆を築くことになる。

人物造形や世界のディティールが興味深いこのSFは、まるで『ジェーン・エア』のような成長物語として読むこともできる。典型的な中世ファンタジー世界をモデルにしたプライマーを、西洋文明そのものの象徴ととらえれば、違った読み方も可能だろう。多層的な深さを持つ作品だが、やはり中心となるのはプライマー。TVゲームと人間、その関係性の描かれ方は、本誌を愛読するゲームファンにはどう映るだろうか。

作者の出世作『スノウ・クラッシュ』でも、ネットRPG的電脳空間が重要な舞台の一つだった。〝ゲーム〟は、もはやただのお遊びではなく、各々の人生や社会に深く関わりだしている。今は〝ゲームがある時代〟なのだ。

ダイヤモンド・エイジ
出版社・早川書房　価格：3000円（税別）

強盗の罪で処刑された父とあばずれの母、という、絵に描いたような白人の貧困層に生まれたネル。だが、兄がわけも分からず強奪してきたプライマーが、少女を新たな世界へ導く。

profile

卯月鮎
うづき・あゆ

ライター。ヴィクトリア朝スチームパンク風味とナノテクの出会い、という観点からも、興味深い本。翻訳SFでハードカバーだが、最近は分厚い本へのアレルギーも減っていると思うし(?)、興味のある方はどうぞ。

related work

スノウ・クラッシュ
ニール・スティーヴンスン（訳・日暮雅通）／早川書房／ハヤカワSF文庫／(上)(下)各740円

近未来のアメリカを舞台に、ピザの配達人にして世界最高の剣士、腕利きハッカーのヒロと、スケボーを駆る特急便屋の少女、Y・Tが、新種の麻薬をめぐる事件に巻き込まれる。作者を一躍有名にした第3長編。

やっぱり

GAME SOFT REVIEW

見逃しがちなタイトルを含めた全14本のソフト批評コーナーはココからです。パブリシティに一切とらわれることなく褒めるところは褒め、ダメな点は徹底的に追及させていただきます!!

～今号のMENU～

G.YAS

イラスト：安本豪

ゼルダの伝説　神々のトライフォース&4つの剣

コミュニケーションに絶対欠かせないモノを

SFC版『ゼルダの伝説　神々のトライフォース』の移植ではない。もっと先を見据えたゲーム作りを。それが老舗の底意地なのだ。

前川一志　プレイ時間：27時間／櫛引直樹　プレイ時間：20時間

ジャンル：アクションAVG／
メーカー：任天堂／機種：GBA／
価格：4,800円／発売日：2003年3月14日

友達の行動に腹が立つほどの名作

家庭用ゲーム機ですら兄弟や友達と複数でプレイする機会など、ほとんどなくなってしまったいま、なぜ「通信ケーブルを使っての多人数プレイ」なのだろうか。『ゼルダの伝説　神々のトライフォース&4つの剣』で『4つの剣』を遊ぶためには、2人以上のプレイヤーと、同じ数のソフトが必要となる。一ユーザーとして、そこまで時間とお金をかけなくてもいいじゃないか、久しぶりに『神々のトライフォース』を遊べるのがこのソフトのウリじゃないか、それで充分じゃないか、という考えに思いいたるのは、ごく自然なことだろう。

だが、このソフトを購入した全国25万人の皆さまには、少々ムリをしてでも『4つの剣』のエピソードを遊んでいただきたい。他の

押すヤツもいれば、引くヤツもいる。ゲーム内でなく、生身での条件闘争も駆け引きの一つだ。

協力しつつも出し抜く楽しさ

『ゼルダの伝説　神々のトライフォース&4つの剣』を手にしたとき、多くの人が興味を持つのは『4つの剣』のほうだろう。『神々のトライフォース』はSFCで発売された"移植モノ"だ。それに引き換え、通信ケーブルを使用し、4人同時に『4つの剣』を遊んだらどうなるのか？　興味深々だ。同じゲームソフトを持っている人間が集まることは難しいことを考えれば、今回4人で『4つの剣』を遊べたことはゲームライターとしての特権だったと言えるだろう。

複数人数で、同じフィールドを探索し、次ステージへの扉を開くためのカギを探す。これが『4つの剣』の基本的な部分だ。また、協力プレイでないと進めない場所やボス等、複数人プレイが強調されている。ただし、ただ協力していれば良いわけでなく、神殿（複数のステージで構成され、最後にボス戦が控える）クリア時に、獲得ルピーによる個人成績が比較され、一位のプレイヤーにはトライフォースが与えられる仕組みとなっている。協力しつつも個人として、他人を出し抜かないといけない、そんな相反する要素が駆け引きを呼び、このゲームの面白さの中心として鎮座しているのだ。

複数人プレイは魅力に溢れてい

プレイヤーが憎らしくなるほどの楽しさがあるからだ。

この憎らしさは、『ゼルダ』のパズル的要素にスピード感が加わったことによる新たな興奮から生まれる。つまり、「誰よりも早くカギを見つけたい！」という欲求が達成できなかったときに抱いてしまう感情というわけだ。

各プレイヤーの画面は独立して表示されるので、他のプレイヤーのキャラがどのあたりにいるのかまではわかるものの、何をしているかまではわからない。何をしてるんだろうと他プレイヤーのキャラに近づいてみると、ステージクリア後のランキングに関わるルピー（宝石）を黙々と集めていた、なんてこともある。そうかと思うと、その間に別の2人が協力しトロッコを操縦、人数分ない特別なアイテムをゲットしていたりする。もちろん敵キャラもいるから、4人全員が協力しなければ前へ進めない、という場面も多い。

だが、こうした遊び方には、新しさを感じることはなかった。なぜなら、『4つの剣』の楽しさは、『PSO』などオンラインゲームで味わったそれとほとんど変わらないからだ。ここで冒頭の「なぜ通信プレイで」という疑問に再びぶつかることになる。

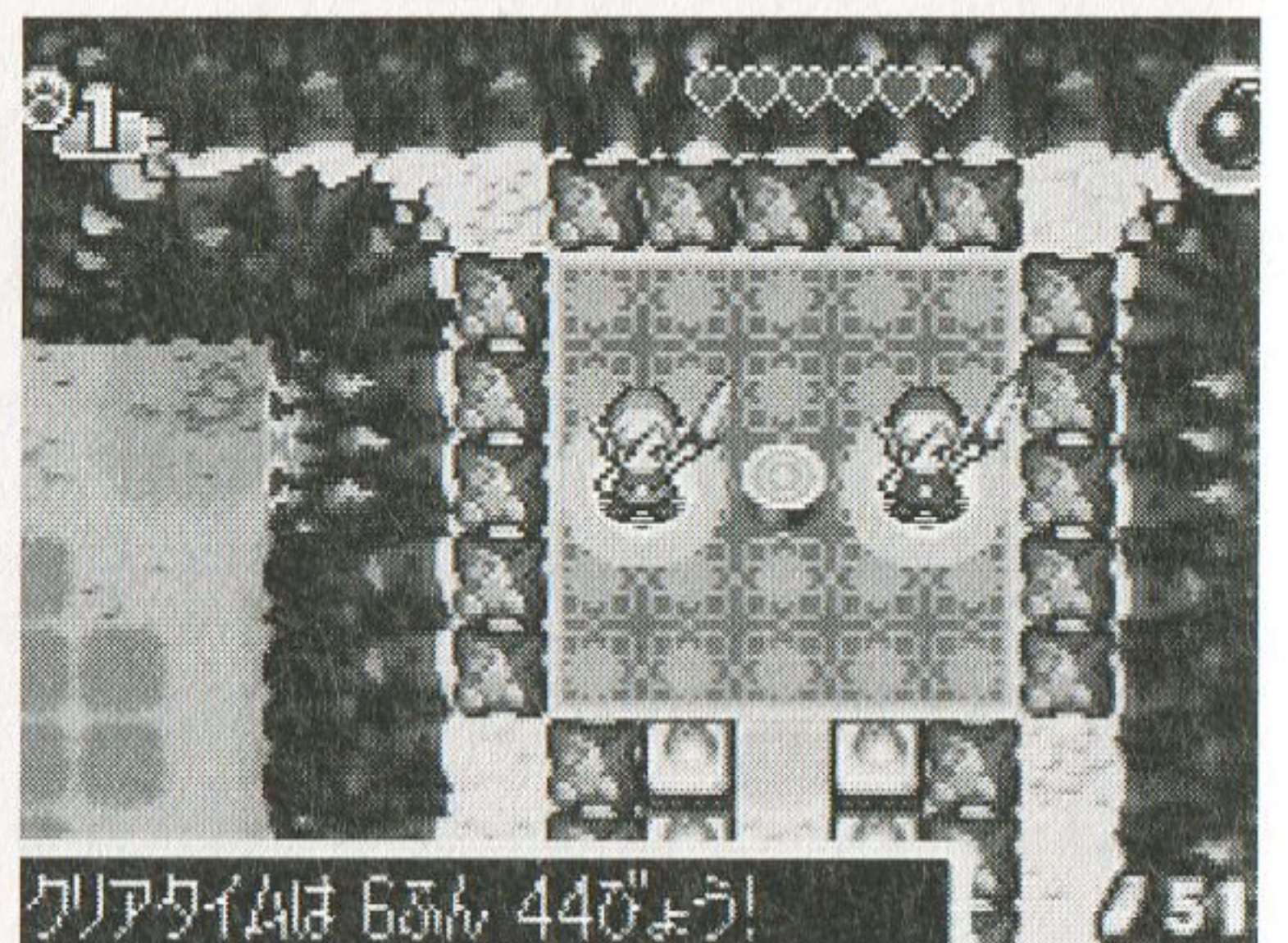
答は、一度でも『4つの剣』を遊べば自ずと出てくる。通信ケーブルを使ってのプレイには、隣のプレイヤーから伝わってくる「熱気」があるのだ。オンラインゲームの楽しさを踏まえたうえで、ゲームが元来持っていたはずの「熱気」をも再現する。

『ゼルダ』はいつもゲームの最先端を行っているのだ。

PROFILE

前川一志（まえかわ・かずし）
オトナには本作を4人でプレイする時間を見つけるのは本当に難しいですね。以前に本誌でも紹介されていたボードゲーム「Catan」でもこの感覚味わってます。

関連作品

『ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章 時空の章』(A・AVG)
メーカー：任天堂／機種：PS2／
価格：5,800円／発売日：2001年2月22日
「4つの剣」と同様、カプコンが開発を担当。そう思って見ると、確かにカプコンっぽい「POPな無骨さ」が散りばめられているように思えてくるから不思議。

クリアするときは全員一緒。だが、個人差は確実にでているのだ。それは神殿クリア時に明らかになる。

る、だが、『4つの剣』は良くも悪くも任天堂ゲームだ。フィールド上に仕掛けとして存在するオブジェクトは、明らかに「ココを押せばなんとかなるよ」オーラを醸し出し、プレイヤーを誘う。見つけたモノ勝ちな要素を多分に含む。極論を言えば、ちまちま草を刈ってルピーを集めたところで、マップ上でどちらにいくか？ という選択を誤ったプレイヤーに勝利はないのだ。と、これはゲームシステムのアラ探しだ。ゲームに完全なシステムなど存在しない。システムが完全でないのならば、プレイヤーが補完すればいいのだ。そして、お互いに補完し合える仲間はすぐそばにいるのである。

FC全盛の時代。当時のゲーム好きたちは、友達の家に集まりゲームを楽しんでいた。それも、全員同時に遊べるソフトではなく、STGのような一人遊びソフトを見ているだけでも楽しかった……。素晴らしいプレイには賞賛し、ミスには罵倒を飛ばす。そこには、お互いが一つのソフトを攻略しているという充実感があったのだ。『4つの剣』をプレイしたときに感じたものは、当時みんなで集まって遊んだ充実感に他ならない。

PROFILE

櫛引直樹（くしびき・なおき）
昔は、仲間内でそれぞれに得意分野があったものです。ちなみに私は、マークⅢ版の『北斗の拳』が大得意でしたよ。懐かしいなぁ。

関連作品

『F-ZERO FOR GAMEBOYADVANCE』(RCG)
メーカー：任天堂／機種：GBA／
価格：4,800円／発売日：2001年3月21日
GBA発売と同時に、通信ケーブルを使用した4人対戦の楽しさを発揮したRCG。一本のソフトで4人が楽しめるのも画期的だったが、その場合にはコースが一つしか選べないことがネックだった。

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 02

アークザラッド 精霊の黄昏

譲ることのない両者、それぞれを照らし出す光

人間カーグと魔族ダーク。2人の相克を描く物語重視のRPG。そのシナリオは、ある意味で非常に根源的なテーマを扱う。

卯月鮎　プレイ時間：49時間

ジャンル：RPG／メーカー：SCE／
機種：PS2／価格：5,800円／
発売日：2003年3月20日

物語的かゲーム的か

TVゲームには、〝ゲーム的要素〟と〝物語〟という2種の楽しみが混在している。どちらに軸足を置いているかで、その作品の印象は大きく変わる。

〝ゲーム的要素〟とは、メンコやベーゴマなど、昔ながらの遊びと同列上に並ぶ。ある目的をいかに達成するか、時間や空間が制限された中で、その過程や手段を競うもの。こちらが主となるタイトルは、多くの場合、物語がよりゲーム的なものを高めるよう作用する。当然、ただの黒いドットを撃つよりは、背景を描き込み、不倶戴天の敵であることにすれば、やることは同じでも、一層、興奮の度合いは高まる（新たな感覚をもたらすゲーム的要素が見つからない以上、結局、演出勝負になるのは皮肉だ）。

一方で、物語を重点に据えたゲームは、小説や映画と同じ。作品を受容することで自分の感情が動かされる。その刺激によって深まる思考や、揺らぎ自体を楽しむ。こういった作品の場合、話への没入度を上げるため、ゲーム的な要素が取り入れられることが多い。当然、見ず知らずのキャラクターが活躍するよりは、自分が命名し、苦楽を共にした主人公のほうが感情移入できるというものだ。ここがTVゲームの秀でた部分だろう。

このゲーム的要素と物語、2つの関係は、ジャンルの性質に依存しているのではない。もちろん程度の話だが、初代『バイオハザード』は、弱いプレイヤーキャラを操作するアクション部分が、かえって恐怖を引き立てていた。『ポケットモンスター』は、極論すれば、ポケモンを捕らえるゲーム的要素の楽しさをより増すために物語がある。

『アーク』の冠の意味

なぜ、長々とこんな話をしたかというと、今回の『アークザラッド』（以下『アーク』）は、シリーズが培ってきたゲーム的要素と物語のバランスを大きく変えてしまったから。『アーク』といえば、ダンジョン制覇やギルドイベントのコンプリートなど、やり込み要素が多彩なRPGというイメージがあった。このバランスが本作では一変、ストーリー重視に。脇道やサブイベントは見当たらず、コレクション要素もほぼない。新ハードに当たってのリニューアルという意味合いは理解できるが、ここまで変えてしまっては、従来の『アーク』ファンは戸惑うだろう。おなじみの隠しキャラクターや、ゆかりある地名は出てくるが、あくまでエクスキューズ程度。『アークザラッド』のタイトルで出す意

味がどれだけあったのだろうか。この点は疑問の残るところだ。

カーグとダークの相克

ただし、本作を『アーク』シリーズの続編ではなく、ただ1本のソフトとして見るのなら、非常に良作だと言える。特に、そのシナリオの見せ方は秀逸だ。

勇者アークたちが活躍してから千年後の世界では、エネルギーが枯渇しかけていた。そこで発見された新たな資源「精霊石」を巡り、激しく争う人間と魔族。憎しみ合う両者の関係は最悪だった。その中で、元王家に生まれた人間の青年カーグと、最低の環境で育った魔族の若者ダークは、己の種族を救うため、立ち上がる……。

多くの登場人物が織りなす物語。ダーク編とカーグ編ではがらりとテイストが変わる。彼らの行く末は……。

ゲーム本編は、カーグ編に一区切りがつくとダーク編に、という具合に、二人の主人公が交互に切り替わりながら、章が進んでいく。1章のカーグ編では、精霊石の採掘所を襲う魔族を倒す。ここでは、ごく当たり前の展開で、何も思わない。だが、ダーク編に入ると、逆に魔族のテリトリーを侵犯して宝を探す兵士たちを殺すことになる。この構造は巧みだ。人間の正義で魔族が倒されるように、魔族も信念を持って人間を倒す。和解する妥協点をまったく見いだせない、大義のぶつかりあい。両者の関係はどうなってしまうのか……。

小説や映画にも、このような視点の変更はあるが、ゲームは実際にキャラクターを動かすため、どちらにも感情移入が容易だ。それだけに、対立の構図はダイレクトに響く。シナリオそのものも、人間の本質に迫り奥は深い。豊かな文明を享受する者がいれば、必ずその裏で犠牲が出る。自らの主張を通そうと思えば、相手も同じように抵抗する。どちらかを駆逐するまで、戦いは終わらないのか。ラストで明確な答えは導き出されないが、そこに至るまでの道筋でいやが応にも考えさせられる。

戦闘の多くはイベント的で、通常のエンカウント戦闘は回避可能。経験値を稼ぐというよりも、どの敵を倒したか、誰と対しているのかに焦点が当てられている。今回の戦闘もタクティカルコンバットではあるが、従来通りのマス目を使ったフィールドではなく、移動可能範囲なら自由に動ける方式。だが、これといってメリットは感じられず、テクニカルに戦闘を楽しませる要素は薄い。戦闘やサブイベントに凝り過ぎると、シナリオの本筋は忘れられてしまう。正直なところ物足りないが、そこは敢えてだろうか、とも思う。だとしたら、最終局面で見られたように、戦闘中の仲間の心情や関係を示す掛け合いが、もっと初期から出てきてもよかった気がする。シナリオにしても、中盤、世界征服をもくろむディルズバルト帝国が現れることで、話は一気に拡散し、腑に落ちないお使いを頼まれるなど、ややありがちなＲＰＧ色が強まる。交互に主人公が変わる利点を生かして、もっと二人の関係をじっくりと描き切れば、より心に残る名作となっただろうに。物語を丁寧に見せる、という作り手の意図はうかがえるのだから、遠慮せずに、突き詰めるべきだったのでは、とさえ思う。

ゲームで物を語っている作品は、まだ少ない。テーマやその見せ方には、追求の余地がある。本作は、その可能性の一片を示したことで、ＴＶゲームの幅を広げることに貢献したのではないか。

PROFILE

卯月鮎（うづき・あゆ）
ライター。本作の発売日は、実質的にイラク戦争開戦の日。あくまで偶然だろうが。本文中では触れられなかったので、ここに書いておく。ちなみに、サイトはどうにか継続中。
http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

関連作品

『tsugunai～つぐない～』（RPG）
メーカー：SCE／機種：PS2／価格：5,800円／発売日：2001年2月22日
今回の『精霊の黄昏』を制作したキャトルコールが、以前に手がけたRPG。魂だけの存在となった主人公が、心に傷を抱えた人々の体に乗り移って罪を償う。陰鬱な雰囲気が印象的。

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 03

第2次スーパーロボット大戦α

変わってないわけではない
なぜ変化が伝わらないのか!?

確実に進化した『スーパーロボット大戦』。
その進化が伝わらないもどかしさをどこにぶつければよいのか!?

櫛引直樹　プレイ時間：100時間

ジャンル：SLG／メーカー：バンプレスト／
機種：PS2／価格：7,980円／
発売日：2003年3月27日

マンネリという意見に反論します!!

『第2次スーパーロボット大戦α』(以下『スパロボα2』)は、何度目の『スパロボ』だろうか。システムやグラフィックも、媒体から与えられる情報を見る限りでは変化に乏しく、登場するロボットも「マジンガーZ」や「ガンダム」などなど、マンネリ気味でもある。

しかし、出しても出しても、安定した販売本数を誇っているのもまた事実。『スパロボ』ファン以外の方にとっては「なんで?」以外の何物でもないだろう。

こういった真正面からの疑問に『スパロボ』ファンはどのように答えればよいのだろうか? 待ちに待っていた「ガオガイガー」の加入であるとか、富野監督ファン以外知らないであろう「ブレンパワード」について熱く語っても意味はない。「あっ、そう」という言葉で一蹴されるだろう。つまりは、「ひっつく? くっつくの?」というセリフにゾクゾクして、にやけている心情は、伝わりにくい……伝わらないということだ。

そこで、次のアプローチが必要になってくる。ゲームシステムから見た『スパロボ』はどうだろうか? まず、『スパロボ』ではロボットの系統を大きく2つに分類することができる。スーパー系とリアル系。簡単に説明すれば、スーパー系は一撃必殺のトドメ役、リアル系は回避能力を生かした削り役と言える。パイロットの能力値も、その役割分担が反映されたかのように設定され、スーパー系パイロットは敵へのダメージが高くなるように、リアル系パイロットはより回避率と命中率が高くなるようになっている。ただし、『スパロボ』においては、ユーザーが機体改造という手段によって役割分担に介入できるため、スーパー系がスーパーにとどまらず、リアル系がリアルで終わらないユニットを作り出し、各ユーザーの唯一の存在を生み出せるのである。と、ここまで大層に書いてきたものの、このシステムは『第3次スーパーロボット大戦』で確立され、その後のシリーズは進化よりは、改良・進歩と言わざるを得ない。『スパロボ』ファンの皆さんごめんなさい、説得失敗……と『スーパーロボット大戦IMPACT』ならば言ってしまうところだが、『スパロボα2』ならば、次の一手が打てるのである。

なぜこれが伝わらない

『スパロボα2』から加わった、新たなシステム「小隊システム」。まだ購入していないユーザーの方々は、このシステムをどうとらえているだろうか。「ロボット多すぎて倉庫に置くよりは、端役でも

いいから出しとけシステム」（以下「端役システム」）と思ってはいないだろうか。正直なところ、私も発売前に媒体から入ってくる情報では「端役システム」と認識していたクチだ。ところが、実際にプレイしてみると「端役システム」なんてとんでもない。『スパロボ』のゲーム性を大きく広げているのである。そのポイントは、小隊長を〝替えられる〟こと。小隊において、攻撃・防御両ターンで中心となるのが小隊長機だ。小隊長機の武器射程が小隊の武器射程となり、まず最初に敵の攻撃の矢面に立つのが小隊長機である。単純に考えれば、小隊長に優秀なパイロットと機体を配置した小隊を組めばよい。しかし、『スパロボ』のパイロット・ロボットにおいては、優劣と同等に特性が大きな要素となってくる。優秀だからといって万能ではないのだ。

戦闘画面でのアクションも秀逸。やっぱり『スパロボ』は2Dで見たい。

　判りやすい例え話として、「ガンダムW」を取り上げてみたい。「ガンダムW」に登場する5機のガンダムは、それぞれに、遠距離・中距離・近距離・至近距離といった攻撃レンジで特化した能力を持っている。この、それぞれのガンダムを同一小隊内に組み込んだらどうだろうか。基本として回避率の高い機体を小隊長として敵の攻撃をやり過ごし、場面と敵との距離によって小隊長機を替えて攻撃を仕掛ける。つまりは、一小隊でありながら、多様性を持つことができるのだ。もちろん、このような万能性が幅を利かせないように、敵味方ともに小隊全体へダメージを与えることができる攻撃が配置され、バランスを取ってはいる。

　小隊システムによって、最初はリアル系の役割を果たし、最後はスーパー系の役も務める、というような、小隊編成の部分での奥深さが、ユーザーの個性と戦術を引き出すのである。

　だからこそ、『スパロボα2』には不満がある。まず、簡単過ぎるという点。熟練ポイントの条件の公開は、難易度をユーザー側でコントロールできるのが利点だ。しかし、ハード設定であってもそれほどの苦戦はなく、小隊システムを駆使する必要がないのは寂しすぎる。もう一つの不満は、なぜ小隊システムの面白さが、発売前・購入前に伝わらなかったのか、という点だ。さまざまな媒体で『スパロボα2』を目にしたが、私は小隊システムの面白さの半分も理解できていなかった。私の理解力不足と言われたらそれまでだが、私は『スパロボ』ファンとして興味深く見ていたつもりだ。

　マニアにだけ売れれば良いと思っていたのだろうか？　それではあまりにももったいない。難易度設定のノーマルを通常ファンに向けて、ハードをSLGファンでもヤリ応えのあるSLGとして、そんなシリーズとしてのステップアップの器があるだけに、もっとやりようがあったはずだ。

　『スパロボα2』は売れている。ゲームソフトの売上げが低迷している今、大成功と言ってもよいだろう。だからこそ、さらなる高みを望んでほしかったのだ。これまでの『スパロボ』は、ファン向けのゲームと言われることが仕方のないことだった。難易度が一番高い『第3次』においてもクリアへの探求はキャラへの愛情であった。しかし、『スパロボα2』は〝ファン〟以外、それも、本格SLGファンをも巻き込めたはずなのだ。現状にとらわれているのは、ファンとしては悲しい限りである。

PROFILE

櫛引直樹（くしびき・なおき）
「ブレン」が入って喜び、「Vガン」が抜けて倍悲しんだ、なんでもライター。シャクティがサブパイロットとなってカットインするという希望がまた闇へと……。

関連作品

『ラングリッサー』（SLG）
メーカー：メサイヤ／機種：MD／
価格：7,300円／発売日：'91年4月26日
RPG要素を含んだMDの代表的なSLG。キャラクターごとの役割分担に加え、さまざまな種類の兵士を雇うことで、さらなる適材適所を加えることができる。

真・三國無双3

本能をむき出しにしてつまらなくなるワケがない

新しいけれども新しくない、第3の境地を極め続ける人気シリーズ。『3』で確信!! アクションゲームは生まれ変わった。

テリヨン　プレイ時間：20時間

ジャンル：タクティカルアクション／メーカー：コーエー／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2003年2月27日

アーケードゲームの呪縛から逃れて

アクションゲームは基本的にゲームセンターを中心に進化してきたため、コンシューマ用のオリジナルアクションゲームであっても、至る所にアーケード的な要素が見え隠れするのが常であった。その中で最も特徴的なものが敵キャラクターの行動である。アーケードのアクションゲームに登場する敵キャラの存在意義は、〝プレイヤーを攻撃し、殺すこと〟にあった。インカムを上げるためにはプレイキャラに攻撃を加えて早く殺す必要があるため、これは必然的なことであった。

アクションゲームが進化するにつれ、難易度は高くなり、それに相応するようにアクションゲームの面白さは〝爽快なアクションで敵を叩きのめすこと〟から、難しいゲームをクリアするための〝類推→探索→発見＝一定のパターン化作業〟に移ってしまった。気軽に楽しめる本物の〝アクション〟ゲームは衰退し、本を開いて勉強でもするように〝分析し、考えながら〟プレイせざるをえないアクションゲームに主流が変わってしまったのだ。

それから長い間、アクションゲームはアーケードの呪縛から逃れられなかった。ひたすらプレイヤーを殺すために存在する、残忍かつ強力な敵キャラを前に、プレイヤーは悩むことを強いられながら彼らを倒していかなければならなかったのだ。

やられるためだけに襲いかかる敵たち

だが、『真・三國無双』シリーズは、それまでのアーケード的アクションゲームとはまったく異なっていた。そう、『真・三國無双』シリーズに登場する敵キャラは、プレイヤーを殺すために存在するものではなく、プレイヤーに殺されるために存在する。

彼らはかつてのアクションゲームに登場した敵キャラのように強いわけでもなく、知能的なところもない（一部に例外もアリ）。ただ「うおお〜」と大勢で群がってくるだけで、殴れば殴られて、なぎ払えばなぎ払われてくれる。まさに発想の大転換。これは何を意味するのだろうか。インカムという絶対的な命題から解放されたアクションゲームの主導権が、プレイヤーへと移譲されたのだ。ゲームの主体が機械から人間へと、戻ってきたのだ。

それにプレイヤーは、一人で戦勢を変えられる一騎当千の武将。果てしなく襲い掛かってくる敵兵をなぎ払うことにこの作品の根本的な面白さがある。激しい戦場のなかで敵兵どもをなぎ払っていれば、1時間や2時間はすぐだ。馬

に乗って戦場を駆ける快感もまた格別なもので、本当の三国志の戦場はこんな感じだったのだろうと思わず感心してしまう。

そういう爽快さと面白さはプレイヤーのストレスをすっきりと解消してくれる。面白さとは別に、プレイするほどストレスがたまってしまう昨今のアクションゲームとの格差がここにある。

5つの本能とアクションの真髄

誤解を恐れずに言えば、『真・三國無双』シリーズは単純なゲームである。敵兵が群がっているところに飛び込んで思い切り暴れてなぎ払うだけのゲームだ。これ以外の面白さとしては、武器とアイテム収集くらいだろう。それなのに面白い。なんでこんなに面白いのだろう？　なんでみんなモニターの前にへばりついて何時間もプレイするのだろう？

アメリカの心理学者マスロー（Abraham Maslow）は、人間の本能を〝5Fs〟と定義した。その5つの本能とは、群がる（Flocking）、戦う（Fighting）、逃げる（Fleeing）、喰って飲むこと（Feeding）、セックス（Fucking）であり、これらすべてが強力な快感を伴うものだとした。『真・三國無双』シリーズは、まさにこの〝5Fs〟を強烈に刺激するゲームだ。

敵と味方が何十人も群がる修羅場に飛び込んで（Flocking）、頭が割れるくらい殴り殴られ（Fighting）、体力が落ちてきたら脱兎の如く逃げて（Fleeing）、体力回復の肉まんを拾い喰いする（Feeding）。これらすべての行動が〝5Fs〟を刺激しまくっている（惜しいことに5つ目のFは除外されている）。

群がって戦う、逃げる、喰う。こりゃ面白くて当たり前だ。だがその当たり前を初めて成し遂げたのが『真・三國無双』シリーズであり、その意味ではコロンブスのタマゴみたいな存在だと思う。それは『真・三國無双』シリーズの後を追って、いろんなメーカーが『真・三國無双』系のゲームを次々と制作していることからも分かるはずだ。

アクションゲームの全盛期よ、再び!!

短い間にあまりにも早い進化を成した結果、行き詰まり気味になったうえ、その発祥地と言えるアーケードの沈滞と共に、下火なジャンルになりつつあったアクションゲーム。そのアクションゲームにおいて『真・三國無双』シリーズは旱天の慈雨のような、9回裏の爽快な逆転場外ホームランのようなソフトではないだろうか。

至極単純なことから一筋の面白さを引き出してプレイヤーに与えること。それがゲームの根本だと思う。そんな観点からすれば『真・三國無双』シリーズこそ、お手本のようなゲームだろう。シリーズ最新作の『3』が100万本突破した（しかもチャラチャラしたTVCMなしで）という、今どき珍しい販売量がそれを証明している。

〝基本に忠実でありながらも新しいゲーム性〟、〝新しい時代の新しい（?）ハードに見合う斬新な方向性〟を提示した『真・三國無双』シリーズ。これからも、行き詰まり気味のゲームジャンルに突破口を作ってくれる先導隊的なゲームが多く制作されてほしい。

ほら、プレイすればストレス解消。これだけでもアクションゲームとしての本分を果たしている。

PROFILE

テリョン（てりょん）
私はアクションゲームが大好き。だって、現代人ってつまんないじゃん。暴れられないし、ケンカとかろくにさせてくんないし。だからせいぜいアクションゲームで遊びます。

関連作品

『真・三國無双』（ACT）
メーカー：コーエー／機種：PS2／
価格：6,800円／発売日：2000年8月3日
コーエーとそのクリエイターさんたちの三國志への深い愛情が感じられる痛快無比アクションシリーズの1作目。一騎当千の武将になり、戦場に駆ける気持ちは最高!!

GAME SOFT Review
ゲームソフト批評 05

ファイナルファンタジーX-2

確信犯的な「あざとさ」が見え隠れ だが、『FF』を冠するに足る作品だ

『FFX-2』の幕引きをするのはプレイヤー自身 操るユウナもストーリーテラーの一人でしかない

池谷勇人　プレイ時間：90時間

PlayStation 2
FINAL FANTASY X-2
SQUARESOFT

ジャンル：RPG／メーカー：スクウェア／
機種：PS2／価格：7,800円／
発売日：2002年3月13日

前作の清楚なイメージから一転、肌もあらわに歌って踊り、二挺拳銃を撃ちまくる新生ユウナの姿に、思わず目まいがしたことは白状しておく。冒頭のコンサートシーンや、いささかお色気過剰気味な「ドレスアップ」の演出に、見逃しがたい「あざとさ」を感じたのも事実。

正直、プレイ前の印象は最悪だった。CMを見ただけでも背筋にイヤな感触が走ったほど。

しかし、もしも似たような理由でプレイをためらっている方がいるならば、僕はあらためてこの作品を強くオススメしたい。

出さない、出せない。『FF』シリーズが抱えてきた「続編」のジレンマを逆手にとり、『FF-X』（以下『X』）とまったく同じ世界を使いながらも、『X』とはまったく違う視点から、『FFX-2』（以下『X-2』）は鮮やかに『X』を締めくくった。紛れもなくこれは『FF』であり『X-2』の名を冠するに足る作品だと思う。

意図的にハズした一本道RPGとしての話法

大きな特徴の一つが「ストーリー性の排除」である。エンディングまでほぼ一直線だった『X』とは対照的に、『X-2』ではミッション制を採用している。プレイヤーは最初から飛空艇でほとんどの場所に行くことができ、各地で発生する「お宝スフィアゲット！」「輸送車を護衛！」といったミニゲームやショートダンジョンを次々とこなしていくことになる。

一応、主軸となるシナリオはあるものの、最短距離を進めば10時間もかからずエンディングを拝むことができる。他のミッションも前作の後日談的なものが多く、スピラ（※）の「その後」を補完する楽しみこそあれ、物語的な刺激には乏しい。「強くてニューゲーム」による繰り返しプレイが推奨されていることからも、ゲームの目的が単なる「ストーリーの消化」に置かれていないことは明らかだ。

一方、バトルシステムはシリーズおなじみのATB（アクティブタイムバトル）を再び採用。連続して攻撃を当てることでダメージが増加する「チェイン」、戦闘中にジョブチェンジが可能な「ドレスアップ」が新たに加わり、戦略性・アクション性が飛躍的に高まっている。最初は展開の速さに戸惑うが、慣れれば腕の振るいがいのある骨太なシステムだ。

しかし裏を返せば、これらの要素を使いこなせば低レベルでも容易にクリアは可能なわけで、つまるところ「レベル」が意味をなすのは一部の高難度オマケダンジョンのみ、ということになる（それでいて「成長の喜び」については「アビリティの取得＝戦略の広がり」という形でしっかりフォロー

※『X』の舞台となる世界

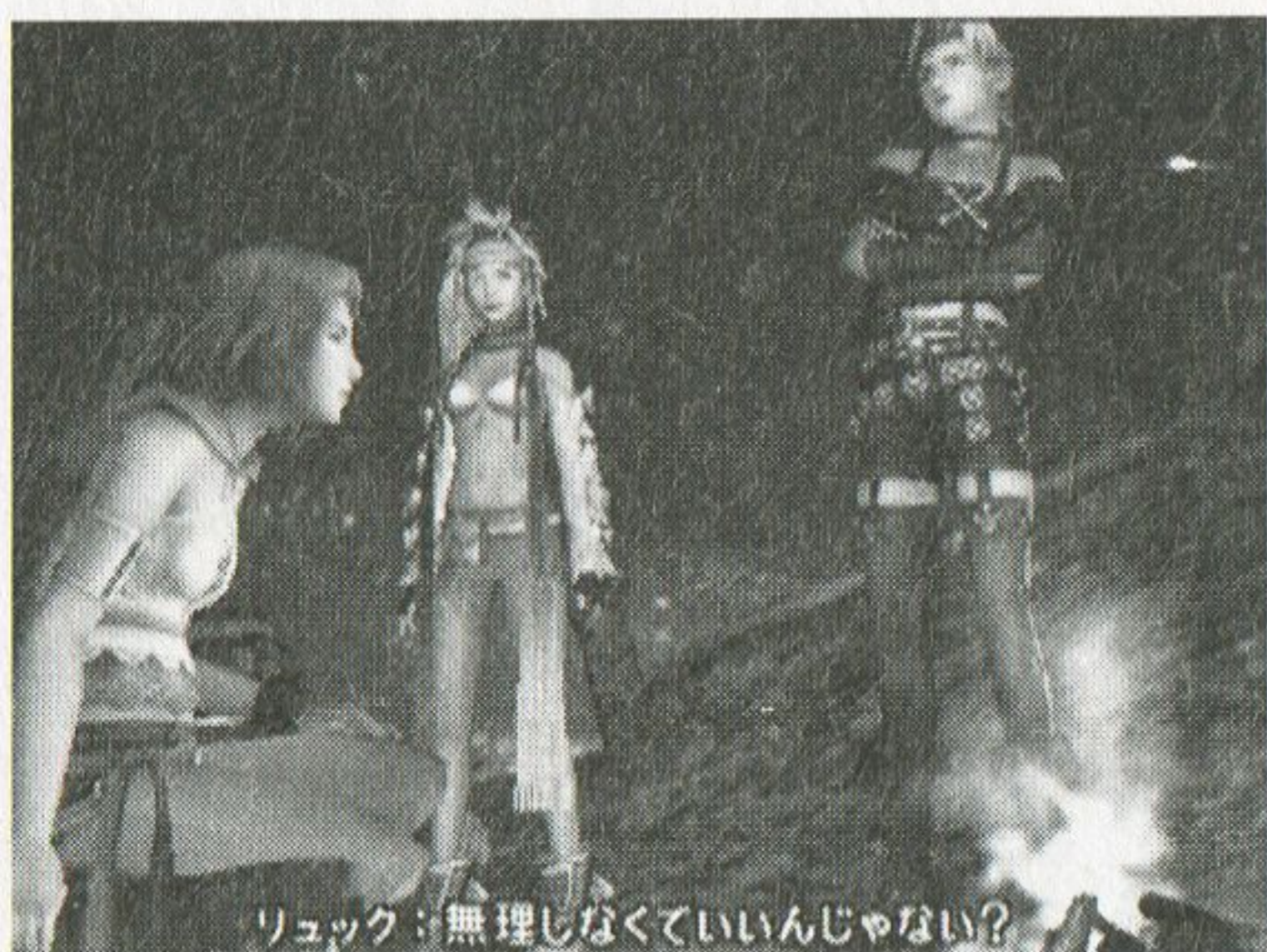
しているから抜け目ない）。これはこれで純粋なバトルシミュレーターとして面白いが、「キャラクターの成長」と「ストーリーの進行」とが完全に乖離しているという点で、『X-2』は明らかに従来型一本道RPGの話法を意図的にハズしてきている。

蘇る『X』の記憶 「キミ」は誰を示すのか

では『X-2』の「核」とは一体何だったのか。すべては前作のラストシーンへとつながっていく。続編というよりは壮大なエピローグ。それが『X-2』の正体だ。

物語はユウナを中心に描かれていく。しかし、プレイを重ねるうち、プレイヤーは「もう一人」の見えない主人公の存在に気づく。『X』の最後、ユウナは長い旅路の果てに、大いなる災厄「シン」をついに討ち果たす。しかし、同時にそれは愛する「キミ」との別れも意味していた。時々でいいから、失った人たちのことを思い出してほしい、ユウナは人々にそう語りかけ、『X』は幕を閉じる。

「もう一人」とは言うまでもなく、この「キミ」だ。最後まで名前が明かされないこと、人物辞典や字幕にさえ名前が表示されないことを含めて考えると、ユウナは単なるストーリーテラーの一人にすぎず、この「キミ」こそがプレイヤーの分身であるとも解釈できる。そして、にもかかわらずこの「真の主人公」をスピラから完全に消し去ってしまった点にこそ、『X-2』の確信犯的なトンデモぶりが集約されている。

プレイ中、この「キミ」が表に出てくることはついにない。しかし、作品中には明らかに「キミ」の存在を感じさせる演出、伏線が散りばめられている。

リュック：無理しなくていいんじゃない？

『X』同様、多くの仲間に支えられ、そして今作は自分の意志で旅を続けるユウナ。

たとえばイベントの合間に挿入されるユウナの独り言。スピラの各地を訪れるたび、ユウナは見えない「キミ」に向かって語りかける。「あれから、ここはこうなったんだよ」「ここでは、こんなことがあったよね」。これらは一見、『X-2』からのプレイヤーに対する説明という形式を取りながら、すべて「キミ」に向けられた台詞だったりする。こうしたヒントは、目を凝らせばあちこちで見つけることができる。

この「キミ」の存在に気づくと、見知ったスピラの風景や、これまで淡白に思えた「後日談」も俄然違った色合いを帯びてくる。変わった部分、変わっていない部分、どちらにしても今この場にいない「キミ」にとっては新鮮なオドロキに満ちている。何より、かつての旅路をふたたび振り返ることで、プレイヤー自身が徐々に「キミ」の記憶を取り戻していく。視点を少し変えるだけで、すでに前作で消費しつくしたはずのスピラを、ふたたび色鮮やかに蘇らせてしまうトリックはさすがの一言である。

ユウナと「キミ」を結びつけるという最後の役割を、『X-2』はプレイヤーに委ねた。プレイヤーが「キミ」の存在に気づき、スピラの行き着く先を確かめた時、ようやくこの長い物語は終わりを迎える。逆に言えば、プレイヤーがその役割に気づかないかぎり、何度スタッフロールを見ようとも物語は終わらない。

プレイヤーが物語を紡いでいく、RPGというメディアならではの大仕掛け。実に『FF』らしい幕の引き方だったのではないか。

PROFILE

池谷勇人（いけや・はやと）
最後までこの突き抜けたノリには馴染めませんでしたが、なんだかんだで3周しました。原則として『FF』肯定派。某誌の読者投票で『FFXI』が2002年のクソゲー第1位に選ばれていて涙。

関連作品

『ファイナルファンタジーX』（RPG）
メーカー：スクウェア／機種：PS2／
価格：8,800円／発売日2001年7月19日
異世界から来た青年ティーダと、召喚師ユウナの物語。『X-2』では文字通りこの作品の「続き」が描かれているため、『X-2』を遊ぶならまずこちらから。

鋼鉄の咆哮2 WARSHIP GUNNER

ゲーム明朗ナレドモ 内容バカバカシ

重厚&硬派で超おバカな軍艦シューティングの続編が登場。自信をもって暴走し続けるという昨今見かけない姿勢には感服です。

ハービー吉村　プレイ時間：40時間

ジャンル：シューティング／
メーカー：コーエー／機種：PS2／
価格：6,800円／発売日：2003年4月3日

軽快な(?)軍艦の操舵は マニアじゃなくても可

前作をプレイしたことがある方なら先刻ご承知のことだが、発売元がコーエーということもあり、かなりマイナーなゲームなので、あえて説明すると、『鋼鉄の咆哮2～ウォーシップガンナー～』（以下『鋼鉄2』）は軍艦シミュレーションゲームではない。その手の兵器&軍艦マニアの方は素直に『提督の決断』シリーズを購入することをオススメする。

『鋼鉄2』は軍艦をモチーフにした狂気のバカゲー的シューティングゲームなのだ。

簡単に説明すると、駆逐艦からスタートしてミッションをこなし、ミッションクリアの報償金で艦を改造したり、空母や巡洋艦→戦艦へと乗り換えながら、最終ミッションをクリアするというゲームなのだが、登場する兵器が尋常ではなく、軽～くリアリティというものを超越してしまっている。

そこを面白いと思うか否かが、このゲームをプレイする境界線になると思うのだが、ここはひとつリアリティに目をつぶってしまったほうが得策だろう。

さてその『鋼鉄2』だが、約2年前に発売された前作との最大の違いは、戦闘画面が2Dスクロールから3Dになったことにある。そのことにより照準システムが変わり、前作の半自動的ロックオンシステムがなくなり、かなり正確な照準をつけないと砲弾が当たらなくなったのだ。このシステムは賛否両論だと思う。

3Dになることによって、砲弾を射撃する迫力のある画面を得られる反面、左スティックで艦の移動をし、右スティックで照準をつけるという、いささかアクロバティックな操作を強いられることになるからだ。そのうえ、十字キーで速度の調節と△×ボタンで兵装の選択を平行して行わなければいけないというのだから、ゲームの進化はインターフェイスの問題を常に内包しているのだと言えよう。

3Dになることによって、データ処理上の問題からか、軍艦カスタマイズ上の制約とミッション数が大幅に減ってしまったことは非常に残念ではある。

その代わりというわけではないだろうが、兵器の開発スピードが尋常ではなく、序盤で双胴巡洋艦（巡洋艦を横に2つつなげた艦＝兵器積載量が飛躍的に増える）、中盤で61センチ砲（現実での最大は「大和・武蔵」の46センチ砲）が手に入ってしまうという爆発的インフレーションぶりになっている。

その結果、ゲーム後半になるとビーム兵器やレーザー兵器などがバンバン登場し「なぜオレは軍艦に乗って海で闘っているのだろうか？ 本当は宇宙戦艦に乗ってい

るのではないか?」という疑問が脳裏をかすめたりしてしまう……。

だが、敵の戦艦に対して一番有効なのは主砲だったりするので（敵戦艦はレーザー攻撃を防ぐ電磁波バリアを持っている）、大艦巨砲主義バリバリの双胴戦艦に80センチ砲（ドラム缶のような砲弾を撃ち出すということですな）を十二門積んで、一斉射撃して敵艦を沈めるというコトが、当たり前になってしまうのだ。

リアリティには目をつぶって敬礼!!

ここまで読んで、兵器&軍艦マニアの方々は、呆れてプレイする気を失ってしまうかもしれないが、ちょっと待ってほしい。これは軍艦シミュレーションゲームではないのだ。前述したように狂気のバカゲー的シューティングゲームなのだ。そう考えれば、100センチ(!)砲というまるで列車砲のような化け物を軍艦に搭載してブッ放す（ほとんど当たらないが……）という楽しみを放棄してしまうのはもったいない。

兵器&軍事マニアの方々は、ぜひとも頭の中をカラッポにしてゲームをプレイしてほしい。

このゲームの楽しさの半分以上は、独自にカスタマイズできる軍艦作りにあるのだが、そこでもリアリティということを考えるとゲームの楽しさを損なってしまう。

通常、軍艦には最大積載量というものがあり、兵器を積めるスペースと重量には限りがある。ところが逆に、積めるだけの兵器は積んでしまうことができるというのが、このゲームの中でのお約束なのだ。

積載量が増えれば、それだけ船脚は遅くなるが、むしろ、甲板上のスペースをいかに有効に使って最大限の兵器を配置するかという、まるで『シムシティ』での都市作りのような楽しさが、このゲームでの軍艦作りの魅力でもある。

つい「ここにもスペースが……」と必要のない砲と機銃を、まるで針山のように並べた軍艦を作ってしまうのも、決してリアルではないが、かなり楽しい（実際はあまり密集して砲を配置すると、誘爆などの危険があるので、現実の軍艦の甲板上のスペースはかなりスカスカである）。

精密射撃モードへと変えることにより、射撃手の気分を味わうこともできる。

今回プレイしていて感じたのは「非常にレビューが書きにくいゲームだな」ということだった。それはこのゲームが「つまらない」ということではモチロンない。むしろ、近来まれにみる面白さを持つゲームだと評価したいぐらいだ。「書きにくい」というのは、『鋼鉄2』の類似ゲームがあまりないということが原因なのかもしれない。

自機をカスタマイズして3D空間でシューティングをするということなら、『アーマードコア』や『鉄騎』などが類似ゲームではあるが、軍艦という、かなり特殊な乗り物が選択されたことによって、このゲームの特殊性は際立っている（普通はむしろロボットのほうが特殊なのだが……）。

上下左右に揺れる艦上から、かなり距離のある敵艦まで砲弾を発射して当てるというのは、今までにないプレイ感覚のゲームである。

かなりバカゲー的な要素が入ったゲームではあるが、オリジナリティということに関して文句はないし、何よりも軍艦という誰もが考えつきそうだが、誰も手を出さなかった分野で、これほどまでに「楽しい」ゲームを作ってくれたことに敬意を表したい。

PROFILE

ハービー吉村（はーびー・よしむら）

編集者／ライター。本文中では、兵器&軍事マニアの方々に「頭の中をカラッポにして～」などど書きましたが、兵器&軍事知識があるほうが楽しめますので、喰わず嫌いのマニアの方は、騙されたと思って一度プレイしてみて。

関連作品

『提督の決断Ⅳ』（SLG）

メーカー：コーエー／機種：PS2／価格：9,800円／発売日：2002年3月28日

本来なら『鋼鉄の咆哮～ウォーシップコマンダー』（前作）なのだろうけど、このゲームは『三国志』シリーズに対する『三國無双』シリーズのようなものなので……。

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 07

天誅 参

「暗殺」は文化のきわみ「間合い」はダンスを踊るような共同作業だ

賢すぎるAI。高すぎる技術力。「できること」が多いと、「要らないこと」までやりかねない。

多根清史　プレイ時間：40時間

ジャンル：忍者アクション／
メーカー：フロム・ソフトウェア／機種：PS2／
価格：6,800円／発売日：2003年4月24日

FPSと「暗殺ゲーム」の分岐点

「暗殺」は、その国が生み出した文化のきわみじゃないか。

映画「ゴッドファーザー」は、さしずめ暗殺の博覧会だ。主人公の兄、ソニー・コルレオーネは妹の夫におびき寄せられ、車ごと蜂の巣にされた。最強の殺し屋のルカは、ライターに火を点けてもらった心の隙を突かれ、右手をナイフに貫かれてロープで絞殺された。いずれも礼を重んじ、家族を大切にするシシリー島の伝統が先にある。文化の「静」を優雅に扱った同じ手が、無惨な暴力を振るう「動」へと転じるさまに、観客は残酷なカタルシスを覚えるのだ。

しかし、あらゆる快感を取り入れるゲームにしては、「暗殺」までの道のりは長くかかった。そうしたサムい状況は、FPS（一人称視点シューティング）先進国のアメリカを差し置いて、日本の『メタルギアソリッド2』（以下『MGS2』）が500万本も売れたことが物語っている。近年のメガヒット作品の定義は至極単純で、「背徳行為をやり放題のもの」である。車泥棒や通り魔殺人が自由だから『GTA3』は売れたし、『MGS2』はホールドアップした兵士の股間を撃ち抜けるからだ。

では、なぜアメリカで暗殺ゲームの出足が遅れたのか。その原因は、いわゆる銃社会にあると思う。銃は引き金をひけば弾が出るし、当たればどんな鍛えた人間でも倒せる。ベテランぶる決まり文句に「撃鉄を起こさないと撃てないんだ」というヤツがあるが、ズブの素人と殺人者の間は、その程度の薄皮一枚しか隔てられていない。キャリアや腕の差をナシにする「民主主義的」な武器なのだ。

相手の隙を窺い、一気に間合いをつめて行う「忍殺」派手なアクションはないが、決まればやっぱり嬉しい。

対して日本、主に江戸時代に発達したのは、槍やだんびら、十手などの刀剣類だった。これらは独立した得物というより「手足の延長」の性格が濃い。相手の呼吸が聞こえる距離で突き、斬り、払う。古武術に近い柔道には刀さばきも含まれているというが、つまりは「1.5mの腕が生えた人間」みたいな感じで対策済み、ということ。

二つの大きな違いは、「間合い」にある。ただ距離の問題、と味気なくは割り切れない。銃弾は相手への〝思いやり〟に乏しい。後ろ

を向いていようが真っ正面であれ、身体能力と弾速とでは話にならない差があるから、動態視力と反射神経—早撃ちに優れたほうが勝つ。だが刀で斬り結ぶ場合は、敵の一挙手一投足をまんじりと観察し、動きを読み合いながら二撃三撃とつなげていく、いわばダンスを踊るような「共同作業」だ（薩摩の示現流や居合抜きはこの限りじゃないが）。

　また「間合い」には、「静」を認めるかどうか、も入る。現に、日本と欧米の「文明の衝突」としてホットな問題になりつつあるのは、国際柔道連盟が導入したGS方式（要はPK戦）において、動きを止めると即「消極的」＝判定負けが取られることだ。乱暴に言えば、アグレッシブに攻める＝FPSと、相手の呼吸をうかがう＝暗殺ゲームへの分かれ道が、ここにある。

『天誅』にしては賢すぎる

　この『天誅 参』は、暗殺ゲームを開拓した『天誅』の三作目に当たる。紆余曲折もあって開発メーカーも発売元も変わっているが、操作は全くもういつもの『天誅』だ。『MGS2』が表向きは暗殺、というか「人体冒とくゲーム」であると認めずに実際はそっちの嗜好で売れてるのはビーチバレー以前の『DOA』と同じだと思うのだが、こちらは開けっぴろげに暗殺を売りにしているのが潔い。トンがらなきゃドカ雪に埋もれる冬の時代なのですな。

　1面から2面までは申し分なく「間合いゲー」だ。PSの制限から「一寸先は闇」を地で行っていた無印～『忍凱旋』からPS2へと河岸を変えた霊験もあらたか、今度の忍者は夜目が利く。建物は地面から生えてくるんじゃなく10m手前からでも立っているし、さらに遠くもズームで偵察できる。昼間のステージもちゃんと昼間の明るさなのが素晴らしい。

　だが、〝感覚のS／N比〟が高くなったことで、失われたものもありはしないか。

　『MGS』が『MGS2』へとスムーズに移れたのは、「一対多」の関係性が保持されたからだ。個人は集団にかなわない、という思想が通い合っている、と言っていい。以前の『天誅』は、一見似ているようで違った。個々の侍のAIは間抜けで、群れると同士討ちする。具合が悪いのか？　いや、それで全然かまわない。そんなのは「一対一」のオマケにすぎない。

　『参』の問題は、開発を担当したK2の技術力が高すぎることだ。「潜入ゲーム」と見れば、文句は付けられない。けれど、同じ金額を握って『MGS』とどちらを選ぶかと言えば、僕は『MGS』をレジに持っていく。かつての『天誅』の代わりになるもの、がなかった。敵がお馬鹿でからかえて、逃げてまた戻っていたぶれる「一対一」のゲームは、『天誅』だけだった。単に品質管理の力量が不足していただけで、アクワイアが意図した結果ではなかったと思うが、だからこその「味」だったのだ。

　そして「できること」が多いと、「要らないこと」までやりかねない。からくり人形やもののけと、ラストへ行くほど「悪代官」の世界観から離れていくんだものね。それにダンジョンが緻密に描けるようになった分、3D迷路が泣くほどややこしくなった。普通以上に面白いし歯ごたえもあるが、「間合い」に乗っかった『天誅』にしては、と違和感が膨れるのを抑えられない。

　唯一、「鉄舟」の参戦だけが、「一対一」の次元へと引き戻してくれた。張り詰めた空気は変わらないが、それを塗りつぶす圧倒的な存在感！　惜しむらくは「必殺シリーズ（特に「新・必殺仕置人」）が好き」というだけのファンに、攻略本を買わせ、かつ早めに中古に売り飛ばさせないストッパー的役割だが。ベスト版では、もう少しAIをお馬鹿にして、鉄舟をデフォルトキャラにしてくださいね。

PROFILE

多根清史（たね・きよし）
「新必殺仕置人」を録画したテープが残ってるので、HDDレコーダーを買ったけどVHSデッキが捨てられない…念仏の鉄が亡き後の中村主水は、痛々しくて見てられなかったなあ。

関連作品

『メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ』（ACT）
メーカー：コナミ／機種：PS2／
価格：6,800円／発売日2001年11月29日
　潜入ゲームとして評価を受けている本シリーズは、隠れ忍ぶという点が重視されている。とはいえ、本文中で述べたような遊び方をされていることのほうが多いのも事実。

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 08

ソウルキャリバーII

『ソウルキャリバーII』は、なぜ、3ハードの同時発売に至ったのか!?

初心者を取り込むのか、コアユーザーに向けて絞り込んでいくのか……。

櫛引直樹　プレイ時間：20時間

ジャンル：格闘ACG／メーカー：ナムコ／
機種：PS2・Xbox・GC／価格：各6,800円／
発売日：2003年3月27日

話題先行と格闘ゲーム

『ソウルキャリバーII』（以下『SCII』）を説明するとすれば、最初にPS2・Xbox・GC、3つのハードでの同時発売から切り出せばよいでしょう。技のつなぎがどうだとか、硬化フレームがどうだとか、そんな細かい部分をすっ飛ばして〝引き〟のよい話となります。しかも、「三島平八」、「スポーン」、「リンク」とそれぞれのハードに対応(?)したオリジナルキャラクターを追加。この話題ならば、格闘ゲームに興味はなくとも興味深々です。逆に言えば『SCII』の話題は3機種同時販売以外に思い浮かばないんです。

良くも悪くも格闘ゲームはジャンケンです。格闘ゲームの一部分、一瞬の攻防を抜き出してジャンケンというのが、不毛なのは分かっていますが、格闘ゲーム内にジャンケンが存在することは事実です。

3機種のなかで一番注目を集めたのは、リンクの登場するGC版だろう。

そして、そのジャンケンを突き詰めていくと、フェアでないことも確かです。そして、確実に勝つ方法は〝後出し〟に優るものはありません。格闘ゲームでの勝利を究めていけば、後出しが必要になってきます。もちろん、これは当然のことですから先に出したほうは、後出しに理不尽さを感じることもなく、自分の行動に反省をするでしょう。ただし、これは格闘ゲームファンの共通意識であって、一般的な認識とは違います。一般の方から見れば、後出しジャンケンは理不尽なものでしかありません。そんな現状で格闘ゲームを語るのならば、幹よりは枝葉に綺麗な花を咲かせたほうが興味を持ってもらえます。

修行するよりも、お金を使ったほうが強いというのも疑問ですが、初心者が上級者とそこそこ闘えるのはもっと疑問です。それならスタート地点をリセットして、ヨーイドンで始められるかといえばそうでもない。それなら、萌え萌えでボーイズな路線でいくのか……。

家庭用への移植の過程で、RPG的要素の導入と3機種それぞれにオリジナルキャラクターを配置した話題作り。上級者の方々は納得していますか？　初心者の方々の購買意欲は刺激されましたか？　私はそのどちらも感じてはいないのですが……。

PROFILE
櫛引直樹（くしびき・なおき）
今回は『SCII』だけというよりは格闘ゲーム視点からの批評になりました。読者の皆さんのご意見も伺いたいところですので、ぜひ読者批評へお願いします。

関連作品
『ギルティギアXX』（格闘ACG）
メーカー：サミー／機種：PS2／
価格：6,800円／発売日：2002年12月12日
現在の2D格闘ゲームの中で屈指の人気を誇る。女性ファンなどを取り込んだ前作同様、格闘ゲームとしては異例の幅広い層に受け入れられている。

GAME SOFT REVIEW ゲームソフト批評 14

ファイナルファンタジーXI　ジラートの幻影

北嶋雅孝　プレイ時間：900時間

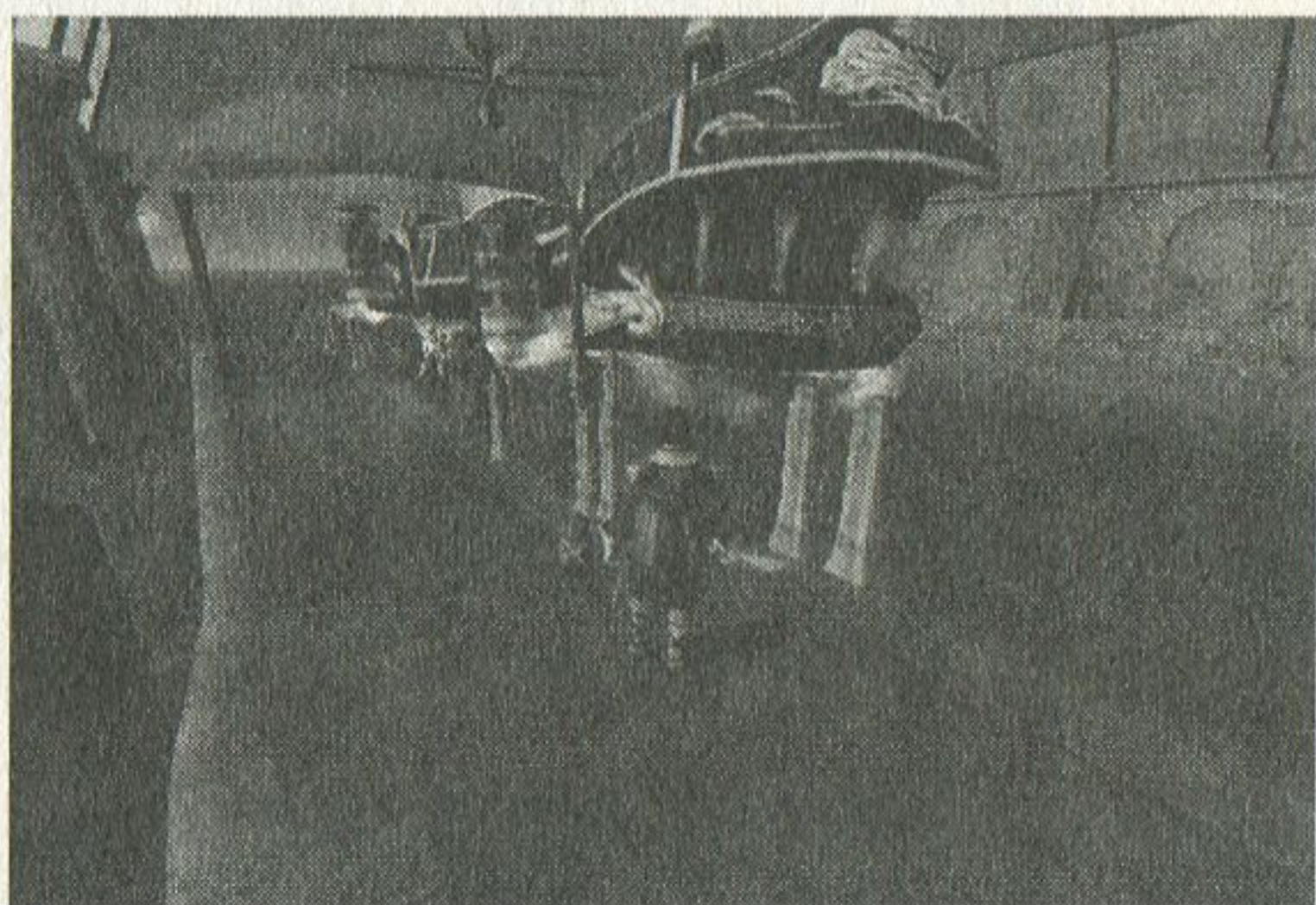
ユーザーが望むのは拡張データではない？

ヴァナ・ディール中が待ち望んでいた『FFXI』追加データディスク。世界の広がりはユーザーに何をもたらしたのか？

ジャンル：MMORPG／メーカー：スクウェア・エニックス／機種：PS2（ウィンドウズ）／価格：3,980円（オープン価格）／発売日：2003年4月17日

延命策の前にやるべきこと

『ファイナルファンタジーXI』（以下『FFXI』）がPS2初のオンラインRPGとして発売されて、一年がたった。発売当初は色々と問題もあったが、多くのパッチ効果もあり、ゲームバランスもようやく安定してきた感がある（納得のいかない仕様はまだ存在するが）。

さて、オンラインだろうがオフラインだろうが、一年も同じゲームを続けてくれればいずれ飽きが来る。そういったユーザー離れに対して、スクウェアはレベルキャップ（最大レベルを制限すること）を設け、それを徐々に解禁することによってゲーム世界の延命を図ってきた。今回取り上げる『FFXI　ジラートの幻影』（以下『ジラート』）は、そういったレベルキャップ以外の高レベル者対策とも言えるもので、新エリアを作り、世界を広げるものである。しかし、これが実際に機能しているかと問われれば微妙なところだ。

新エリアへ行くための飛空艇。『ジラート』から参入した冒険者がこれに乗れるようになるには、一体どれくらいの時間が必要なのか…。

確かに新エリアが増えたことによりレベル上げに使える狩り場が増えたり、新たなミッションが増えたりと、これまでに『FFXI』をやり尽くしてきたユーザーにとっては大きく世界が広がったかもしれない。しかし、それは一部のヘビーユーザーだけであって、世界を旅する冒険者のほとんどは、土日の休みをちょっとずつ利用してコツコツレベルを上げてきたユーザーだ。そして、そういったユーザーの多くが望んでいるのは新エリアではなく、システムバランスの調整だということに、スクウェアは気づいていないのだろうか？

『FFXI』はまとまった時間がないと非常に楽しみにくいシステムになっている。レベル上げのパーティーを組むにしても一時間以上かかることもあるし、それを嫌ってソロでレベル上げしようと思えば、一人で戦うには敵が強すぎる。この仕様に嫌気がさして解約したユーザーも多く存在するのだ。

『FFXI』はPS2で登場したことにより、多くのネットゲーム初心者をオンラインに導くことに成功した。しかし、このままゲームバランスが改良されないならば、ユーザーの手元にあるBBユニットが別のゲームに使用される日も遠くはないだろう。

PROFILE

北嶋雅孝（きたじま・まさたか）

『FFXI』はPC版からの参入組で「時間をかけたやつが勝ち組」なMMORPGでもマッタリプレイ推奨派。しかし、プレイ時間をあらためてみてみたら一日5時間以上やっていることに気づき、ちょっと凹みました。仕事しろよ、オレ。

関連作品

『信長の野望Online』（RPG）

メーカー：光栄／機種：PS2
発売日：2003年6月12日／価格：6,800円

PlayStation BB Unit店頭販売と同時発売される、『FFXI』に次ぐPS2用オンラインRPG。β版の評判は上々のようで、『FFXI』に飽きたヘビーユーザーがこちらに大量に流れる可能性大です。

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 10

怒首領蜂　大往生

親切で完璧な移植だが その親切さは誰に対するものか

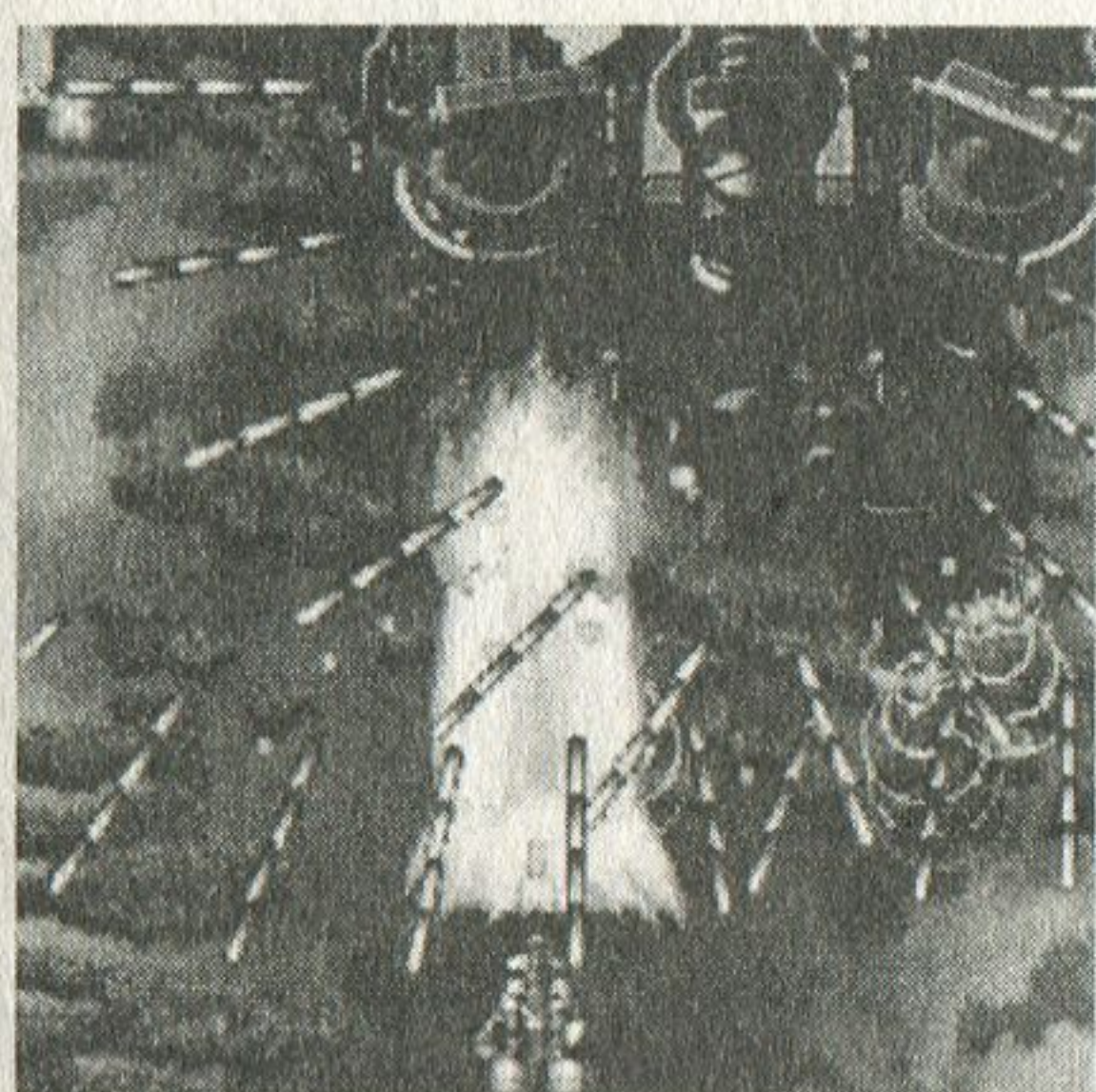
もはや行き着くところまで行き着いた『怒首領蜂　大往生』の移植版。難易度が高いことはすでに知られているが、それ以外にも引っ掛かる点がある。

RD　プレイ時間：12時間

ジャンル：STG／メーカー：アリカ／
機種：PS2／価格：5,800円／
発売日：2003年4月10日

この未曽有のSTG不況のさなか、『怒首領蜂　大往生』の移植という決断を下したアリカには本当に感謝している。懸念されていた画面のちらつきもなく、移植度もアーケード版と区別がつかないほど高い。しかも各種モードも充実しており、おまけに攻略DVDまで付いてくる。ここまで親切で完璧な移植をしたアリカを悪く言えば、私はシューティングの神様に罰を下され地獄に落ちるだろう。

だがそれでも言わせてもらう。このPS2版はやる気を起こさせない、虚しいゲームだった。

家庭用STGを支えているのはいったい誰なのか？　ハイスコアを争う最上級者ではない。彼らにとって本物はアーケード版だけだ。かといって、いわゆるライトユーザーでもない。彼らは冷やかしすらしない。本当に家庭用STGを購入しているのは、STGは好きだがそれほど上手いわけでもなく、ゲーセンでプレイし続けるには技術面でも金銭面でも気が引ける……そんな中級者たちだろう。

怒濤の弾幕が押し寄せてくるが、冷静になれば回避できる隙間が見えてくる。

中級者は幻想を抱く。日本で数人しか2周クリアできないほど難しいといっても、家で時間を掛けてやり込めば、1周目はクリアできるかもしれない。最終面はどんな感じだろう。ラスボスはどんな攻撃を仕掛けてくるだろう。そして自力でエンディングまでたどり着いたとき、どんな感動が待っているのか……そんな幻想があるからこそ移植版を購入する。たとえクリアできなくても、幻想が続いている限りは目的意識を持ってプレイを楽しむことができる。

だが、本作はそんな幻想をことごとく破壊してしまった。なにも攻略DVDでエンディングまで見せることはなかった。ノーバレットモードや無限コンティニューで最後まで行けるのなら、自力でやる意味がない。シミュレーションモードで何の苦労もなく2周目を拝めるのなら、進んで苦労などするものか。どれもスコア稼ぎの研究には便利な機能だが、下手なりに自分でやってみようという者のやる気や達成感を削いでいるのだ。

本作は「PS2上で動作する『怒首領蜂　大往生』解析ツール」としては優秀だった。だが家庭用STGとしては、気持ちのぶつけどころがない、どこか白けたものになってしまったように思う。家庭用だから難易度を下げろとは言わない。ただ、中級者の気持ちをもう少し考えてほしかった。

PROFILE

RD（あーるでぃー）
STGがないと精神不安定になるSTG中毒者。最近は『ボーダーダウン』に注目している。そういえばここ数年は伝統的努力型横シューが出てなかったな……。努力が報われない世の中、せめてゲームでは報われたい。

関連作品

『斑鳩』（STG）
メーカー：トレジャー／機種：DC／
価格：6,800円／発売日：2002年9月5日
こちらも難易度の高さが極まってしまった感のあるシューティングだが、総プレイ時間によってクレジット設定を増やしたり、クリア状況によってオマケ要素を出したりと、プレイヤーに目的意識を持たせるための工夫が見られる。

GAME SOFT REVIEW ゲームソフト批評 11

.hack//絶対包囲 Vol.4

櫛引直樹

プレイ時間：22時間（全シリーズ114時間）

確かに、最初はワクワクしたんだけどなぁ

小難しい話なら延々とできる しかし、本質は至極簡単なことなのだ

ジャンル：RPG／メーカー：バンダイ／機種：PS2／価格：5,800円／発売日：2003年4月10日

良作・凡庸 2つの側面

ついに『.hack』も4作目の完結を迎える。ゲームだけを追っ掛けていたとしても、まっとうにお金を出しているとすれば、5800円×4で2万3200円。この値段を安いと見るか高いと見るかは、各々の満足度に比例するだろう。『.hack』を語るうえで、〝さらに〟という言葉を使う傾向にある。アニメ「SIGN」を見ていたユーザーには、〝さらに〟ゲームで謎が解き明かされますよ。ゲームを購入したユーザーには、ゲームソフトがあって〝さらに〟OVAも付いてお得ですよ……などなど。では、『.hack』から〝さらに〟を取るとどうなるのだろうか。

ゲームとして『.hack』を俯瞰すると、ことさら特徴のあるゲームではない。擬似ネットゲームを再現していることを特徴と言うのならば、それはネットゲームのシステムを構築した制作者に向けるべき賛辞であろう。キャラクターが魅力的という部分もあるが、それで4本も引っ張れるかというとそうでもなく、さすがに最終巻までくると飽きていないと言えば嘘になる。とどのつまり、『.hack』から〝さらに〟を取り除いてはいけないという結論に至る。『.hack』を正当に評価、批評するとなると、アニメ・小説・マンガなどの他メディアも考慮しなければならないのだ。この現象に、「そこまで付き合っていられるか！」となるか「いやいや、このストーリーはまだまだ興味が尽きないね」となるかで評価が正反対となるだろう。

画面だけ見るとネットゲームと遜色はない。リアルなザ・ワールドを待っているユーザーも多いはず。

「そこまで付き合っていられるか！」ユーザーには凡庸なゲーム、「いやいや〜」ユーザーにはこの一年間シリーズの発売が待ち遠しかった良作ゲームへと姿を変えるのだ。メディアミックスを、ゲームの可能性とするか、ただの売るための手段とするのか。「安いのか」「高いのか」。「付き合えるのか」「合えないのか」。「可能性」なのか「単なる手段」なのか……。『.hack』は常に二極論を突きつける。だが、小難しい話を抜きにして全シリーズを遊んだ感想を言うのならば、最初ワクワク・中惰性・最後は義理、といったところだ。案外これが『.hack』を最適に表現しているのかもしれない。

PROFILE

櫛引直樹（くしびき・なおき）

ゲーム版『.hack』は、実のところマンガ版「黄昏の腕輪伝説」と一番上手いことリンクしていると思います。「SIGN」のキャラクターの登場が話題になっていますけどね。

関連作品

『ドラゴンクエスト3』(RPG)

メーカー：エニックス／機種：FC／価格：5,900円／発売日：'88年2月10日

純粋にゲームだけで展開された「ロト三部作」の最終作にあたる。そのストーリー展開は『ドラクエ』シリーズを遊んできたユーザーにとってはたまらないものであった。

GAME SOFT REVIEW ゲームソフト批評 12

メイド　イン　ワリオ

誰もが思いつきそうだが任天堂でしか成し得ない

ファミコン発売から20周年にあたる本年、TVゲームの原点を再確認するかのようなゲームが登場した。面白いとはこういうことだ。

前川一志　プレイ時間：15時間

ジャンル：瞬間アクションゲーム／メーカー：任天堂／機種：GBA／価格：4,800円／発売日：2003年3月21日

5秒間。画面を表示し、プレイヤーに各キャラクターの位置と同時にルールを把握させ、操作させる。これらをたった5秒間で行う。そんなミニゲームを200種類以上詰めこんだのが、GBA用ソフト『メイド　イン　ワリオ』だ。

まるで、ファミコンが発売されて間もない頃へ先祖帰りしたかのようなゲーム内容。キツい表現をすれば、秋葉原の路上で怪しげなおじさんが売っている、いくつものゲームをまとめた違法ロムのようなゲームだともいえる。

だからといって、つまらないわけではない。むしろ、面白いやめられない抜けられない一体どうしてくれるんだ、という状態。コアゲーマーは単純なノスタルジーから、子供たちは体験し得なかったTVゲーム黎明期を堪能するアイテムとして楽しめるのだろう。プレイヤーを選ばない、という意味では、素晴らしいゲームだ。

シンプルすぎると言うことなかれ。5秒で伝わるゲームの面白さがここにはある。

『メイド　イン　ワリオ』が、ゲームキューブ不振による任天堂の業績予想下方修正の発表と同時期に発売されたことは、なんとも皮肉な話だ。ゲームの面白さなんて5秒もあれば充分伝わる！　という、自戒を込めたメッセージが、ゲーム中からビンビン伝わってくるではないか。深読みすれば、その5秒間をCD‐ROMのローディングに使ってていいのか！　という警鐘をも鳴らしているようではないか!!……ないか。

とにかく、5秒間という時間を割り出しユーザーに課した功績は、あまりに大きい。シンプルなミニゲーム集に、5秒間という要素を付加したこと。ここに秋葉原の路上のおっさんと、天下の任天堂のゲームに対する愛の大きさの差が出たように思う。

大いなる愛のついでに書いてしまうと、『メイド　イン　ワリオ』では、ワリオ以外のキャラクターたちが妙に浮いていた。ミニゲーム本編と、それ以外の部分のグラフィックとが、うまく合っていなかったせいかもしれない。新しいわけでも、懐かしいわけでもないキャラクターたち。彼らはゲームの面白さを損なうものではないけれど、ゲームの世界観を壊してしまっていた。あまりにも「別に作ってあとから一緒にしました感」が出すぎではないですか？

PROFILE

前川一志（まえかわ・かずし）
いままで気づかなかったけど、「ゲームの文法」ってカラダに染み付いてるモンなんですね。20年かけてボクたちをゲーマーに育てあげた任天堂のチカラに感服至極。

関連作品

『ゲーム&ウォッチ』（ETC）
メーカー：任天堂／
機種：ゲーム&ウォッチ／発売日：'80年～
なぜか「ゲームウォッチ」と発音されていた携帯ゲーム機。ゲームボーイの生みの親である故・横井軍平氏が世に送り出し、大ヒット。氏は今年のGDCにおいてあらためてその功績を評価された。

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 13

浜省（ハマショー）がはなってしまったあまりにドギツイ色の虹

永遠の19歳とアニメの鬼・プロダクションI.Gの最狂コンビが、輝きを失った世界を救うため立ち上がってしまいましたヨ！

OVER THE MONOCHROME RAINBOW featuring SHOGO HAMADA

ハービー吉村　プレイ時間：20時間

ジャンル：スーパー・ミクスチャー・エンターテインメント／メーカー：SME／機種：PS2／価格：8,800円／発売日：2003年3月19日

残念ながら僕は浜田省吾だよ

恥ずかしながら、15の時から2年に一度はコンサートに足を運ぶ、浜田省吾のファンである。

その私が断言いたします！

『OVER THE MONOCHROME RAINBOW』（以下『OMR』）は、浜田省吾ファン（少なくともタイトルの『OMR』が曲名だと分かるぐらいの方）にしか楽しめません。

もし、あなたがゲーム好きで、なおかつ浜田省吾のファン（どのくらいいるのだろうか？）だとしても、かなりの忍耐力と根性を要求されるゲームだと覚悟したほうがよいでしょう。

『OMR』は虹を見た主人公（＝平凡なサラリーマン＝自分。トホホ）[2]が荒廃した異世界アレット（トホホ）[3]に転送され、その世界を救えるのは浜田省吾の歌声だけ（トホホ）という設定の下、コリビスという楽器獣・照明獣・舞台獣などを集めてコンサートを成功させるというゲームである。

ハマショーの曲目を自由にアレンジする楽しみの他にも、こんな素敵なイベントもある。

コンサートでは楽器獣の組み合わせにより、浜田省吾の楽曲をアレンジすることができる。この部分は浜田省吾の楽曲を知っているのなら文句なく楽しい（和風にアレンジされた「MONEY」を聞いたときには大爆笑した）。

極端な組み合わせにするとコンサート失敗（2回失敗するとゲームオーバー）となるのだが、それでも可能な限りの組み合わせを試してしまうぐらい楽しい。

しかし、そこにたどり着くまでが、タマラナイ。アドベンチャー部分はダルなお使い、コリビス・ゲットゲームの出来もヒドイ。そのうえ、読み込みの多さ（今どき、ブラックアウトして「Now Loading」はないだろう？）と3Dポリゴンのヘボさ加減（たぶんアニメーション部分で予算を使い尽くしたのだろう）はヤル気を一気に失わせる。ゲーム中に登場する浜田省吾もイイ人すぎ。ファンの夢を壊さないようにという配慮なのだろうが、棒読みのセリフと相まって、全然つまらないキャラクターになってしまっている。

ゲームをしたことがない浜田省吾ファンが、『OMR』をプレイして「ゲーム」ってこんなモノなんだと思ってしまうとしたら、その罪はかなり重い。

PROFILE

ハービー吉村（はーびー・よしむら）
編集者／ライター。親友は浜田省吾と誕生日が同じ。ちなみに12月29日。浜田省吾ファンとしては複雑な心境。もっとシンプルに楽曲アレンジ・ゲームとして作ってくれたほうが楽しめたかも。制作者はゲームを舐めすぎ。

関連作品

『STOLEN SONG』（ETC）
メーカー：SCEI／機種：PS／発売日：'98年5月21日／価格：5,800円
布袋フューチャーのバカゲー。ゲーム部分でもバカバカしさでもこっちのほうが上かも。でもハマショーファンなら『OMR』でしょ。

GAME SOFT REVIEW

絵で見るゲームソフト批評

シスター・プリンセス2

脳みそホエホエ　プレイ時間：18時間

ジャンル：AVG／
メーカー：メディアワークス／機種：PS／
価格：6,800円／発売日：2003年3月20日

再びやってきた、12人の妹たちとのあま～い日々。ますますヒートアップする妹たちのラブラブ光線に耐えられるか!?

今回のゲームは某雑誌の
読者参加の企画として登場し
今や数々のメディアミックスを展開している
「シスター・プリンセス」のゲーム最新作
『**シスター・プリンセス2**』です。

ごきげんよう

2は絶対に12人の姉だと思ってたんですけどねー(笑)

このゲームはプレイヤーが
12人の妹の兄となって
妹のラブラブ光線をあびながら
1ヶ月を過ごすという
まったりアドベンチャー
一部のリアル兄ちゃんにとっては
ある意味癒し系(笑)なソフトなのです

だぞっ!!

さてさて今回は2ということで
いったいどこら辺が前作と
違うのか非常に楽しみに
していたのですが……

夏といえば、やっぱり水着ですが
前回も室内プールで水着イベント
あったので弱かったですね…その代わり
浴衣が良い
お祭りイベントの
感じでした～
3が出るとしたら
1月間かな？
イベント
12月から1月の
是非とも巫女
を入れて
ほしいです
ね!!

なんてこった!?
季節が冬から
夏に変わった
だけですよ(笑)

システムや
ストーリー的にも
大きく見ると
やっていることは
ほぼ前作と同じです
よく昔出したゲームを
新たにグラフィックや
シナリオを
アレンジとかして
出るゲームって
あるじゃないですか？
感覚的にはそれに
近かったと思います
『シスター・プリンセス』
の改良版ぽいですね

ふふ……

CHIKAGE

HARUKA

ZI-YA

SHIRAYUKI

YOTSUBA

しかしながら改良といっても
今作はゲーム部分というよりか
キャラ性というか萌え部分というか
ファンのための**コレクターズアイテムとしての完成度**が上がってる
気がしました

具体的に挙げるなら
前作よりも妹たちの
お兄ちゃん好き好き度が
アップしてる部分や

恋は盲目と言いますが 主人公が何やろうが「さすがお兄ちゃん」や「お兄ちゃん大好き」で片付けられるのはすごすぎです(笑)

さくやはエロイなぁ……

ストーリー時期が
夏休みということで
学校部分がなくなり
毎日が妹との
デートイベント
だったり

あと大きいのは
声優さんの演技力
というかキャラクターの
つかみ具合が前作よりも
こなれていて
それぞれの個性が
より出ていてよかったです

可憐なんて別の人が声をあててるかと思ったくらい変わってました。担当さん的には、鈴凛が別人のようにカワイクなったとメールくれましたよ(笑)

少々気になったのが
CG枚数が少なく感じたということです
イヤ実際の枚数は
数えるとけっこうあるのですが
全体的に**CGの使い所の**
インパクトが弱かったと思います
それと、今回も**じいやが攻略できなくて**
至極残念でした……(笑)

ディスク入れ変えがめんどうです。最近PS2のソフトしかやってなかったので入れかえるなんてことなかっただけに…DVDで出してくれればいいのにな…(泣)

とりあえず、自分のお気に入りの
妹キャラがいれば
前作以上に萌えですが
これから始める予備知識なかったり
妹フェチじゃない人には
前作以上についていけない
ソフトになったと思います

MAMORU
MARIE
KAREN
HINAKO

SAKUYA
RINRIN
ARIA
KAHO

脳みそホエホエ(のうみそほえほえ)：絵描き屋さん。最近家を引っ越したはいいけど、注文した机が1ヶ月たっても来なくていまだに荷物が片付けられません(涙)。そうそう、「だいやるんば」の新作が近いうちに出ると思うので、よろしく。

読者あっての本ですから

●龍子オネーさん（19歳）
週にコンだけアニメがあっちゃ寧ろ提供の方が堪らないでしょうなーと余計な心配する微妙なお年頃。

○シシタン（12歳）
ゲーム業界に生まれたスノッブな謎の未確認生物。

本文：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

打たれて打たれて成長していくのです

●ハイおつかれ～～～。えーーーー、今年のGWはことごとく土日と被っちゃって、どこがゴールデンやねん！ と暦どおりの休暇を取るしがないサラリーマンもいらっしゃったかと思いますが、プータロー様は毎日が夏休みですからアンマ関係ないっすよね～。ンでシシタン、なんか面白いコトなんぞありました？

○アンタ思いっきりやる気のないのがバレバレですが、とりあえず世の中的にもぱっとしない雰囲気デスので、ナカナカ面白いコトがないようですが、休日はウチでしこしこゲームやったり本読んだりするより、早起きしてマラソンでもすると、お昼ご飯にビール飲もうかなとか、地味に盛り上がったりしますので結構オススメだそうデス。夏だし。

●それはそうと、前号のモー娘。批評が予想通りの猛反発を受けまして、はっはっは～ハガキのご意見ソレばっかです！

○イヤーよかれと思って小泉さんの考えたアイデアが大外れに終わりましたが、もう厳しいコト厳しいコト！ みんなコレしか意見がなくて読者コーナーがどうしようもないので堂々掲載いたしマス！

■他にも様々な意見が届いているかと思いますが、「モーニング娘。批評」は最悪だと思います。読者を失わないようにしてください。（長崎県 Diva Satanica）

■ゲームでないものの批評にカラー16ページも使わないで下さい。（愛知県 長良川 広久）

■ゲームに関するコトなら少々くだらなくてもガマンするけど、モー娘。特集はヒキました。（埼玉県 左 真紀）

■増ページ分モーニング娘。ですか……ボクはいりません。（愛知県 丁とのえ）

■最近つまらな～い。モー娘。はいらん！（新潟県 N64団）

■モーニング娘。の記事などにカラーページを使うな！ 私はゲーム誌が読みたいのだ。芸能人なん

かどうでもいい。今回のようなことはやめてくれ。
（千葉県　曹モウトク）

■ゲームに関係ない批評はやめてください。
（東京都　ぶいよ）

■今まで本の内容全てをひっくるめて780円という金額を払ってきたが、50号は780円の価値に疑問を抱かざるを得ない。モーニング娘。を読みたくて購入しているわけではない!!
（岩手県　HA-21S）

■今回のモーニング娘。特集みたいなゲームに関係ないことにページをさかないで欲しい。何か損した気がする、いつもより。そうでなくてもゲームに関して追い切れてないのだから。（東京都　Q3）

■モー娘。批評は場末の出版社の謎本みたいで悲しかった。「100号まで〜」も寒かった。
（石川県　大石勝男）

■モーニング娘。の特集は不要だと思います。貴誌はゲーム雑誌であって、アイドル雑誌ではないのですから。（神奈川県　白鳥康人）

■カラーページ使ってモーニング娘。の特集……。そんなことができるほどゲーム批評の内容に余裕があるのでしょうか？
（大阪府　やま〜）

○ホンマにコノ号がこればっかになっちゃいますのでこの辺にしときますが、皆様からの意見を重々噛み締めまして今後の記事作りに精進したいと考えておりマス。

●さすが本誌の読者さまはこの辺容赦ないですよね。

■（今号の）エロゲー特集ということは、オネーさん脱いでくれるんでしょうか（ドキドキ）。本誌もCEROにレーティング審査して貰いたいですね。
（大阪府　ふな）

●ドアホ！

■前号の龍子オネーさんのバニーガール姿にエロチシズムを感じるんですけど、これって普通??
（福島県　頭文字G）

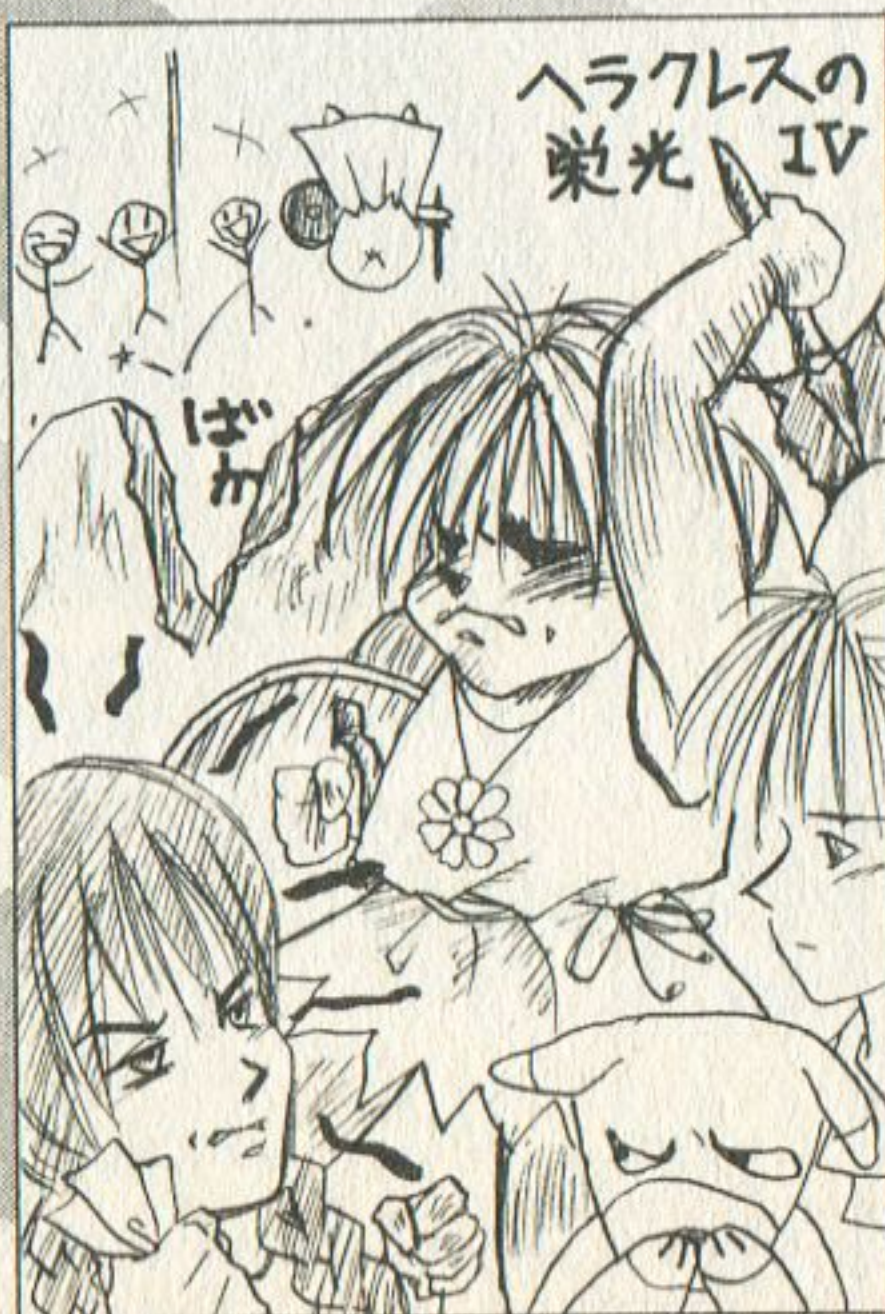
○マア健康な証拠デス。

■二次元ドリームマガジンとの共同企画とかがあったら面白いと思う（「ゲーム脳」でも少しありましたが……）。
（宮城県　菅野善太郎）

読者イラストギャラリー

下記の募集を見て何か感じた方は、行動してください。

〈東京都　上野健二郎〉その調子で突っ走ってください。

〈埼玉県　ダメ人間王国右大臣〉いまだにパッケージの赤ん坊の意図が掴めておりません。

〈千葉県　ぷるのすけ〉左上にいる方々もよい味を出していますね。

〈東京都　上野健二郎〉引き続きよろしくお願いします。

イラスト募集のお知らせ

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン「隔月刊ゲーム批評」編集部イラストギャラリー係
なお、応募イラストは返却できませんので、ご了承ください。

○二次元は岡田編集長の特異なパーソナリティーによる記事作りをしているのでニッチどころかアブノーマルな企画になると思いマス。

■貴様ごときPS2にXboxの栄光をやらせはせん!!　やらせはせんぞォ!!

（大阪府　毛利公俊）

●貴公はジャガーというのを知っておるか?　貴公はジャガーのしっぽのようだ。

■消防学校ではミスがすべて連帯責任になるんですが、他の業界でこんなことありますか?

（東京都　ティーポット）

○一般社会において「最終的には社長の責任になるンだよ!」とのたまう社長に限って責任をとった例がないという定説がありマス。

●特にクリエイター社長様が。

■ゲーム業界をダメにしてきた大手クソメーカーを裁くゲーム裁判をしてほしい。

（仙台市　自分ハザード）

■メディアミックスといえば、現在もいろんな形で10年間も続いている「天地無用!」シリーズは、やっぱりスゴイと思う。

（岩手県　バニッシュ・モンスター）

○シシタンも同人誌で小出しにしている梶島氏の裏設定を一読できる書籍とか読みたいデス。

■「ゲー批」は情報誌・報道誌・同人誌、どの属性ですか?　はっきりしてくれないと、文句のつけようもない。疲れる。

（三重県　ぷーすけ・ぷー）

●まあ「ムー」みたいな位置づけかと。

■昔のゲームを時々やるとシステムとかが不親切で途中でやめてしまうことがあるんですけど、これも現代病ですか?　昔はそのままやってましたけど。

（神奈川県　へのしっぽい）

●昔のゲームをもういちど遊ぶ気力があるだけで今時見上げた若者だと思います。

■ゲームキャラがパチンコになる理由が知りたいです。なんでコットンがパチンコに?

（北海道　三浦　冬峰）

○もう30代がすっかりゲーム世代っちゅーコトなんでしょうネー。大工の源さんが元々アーケードゲ

ームのキャラクターだったということを知る人も今や少ないカモ。

■エロゲー特集だというのに、エロ星はないのですか？　いや、エロだけに休んで溜めて、濃いのを出すつもりなんですな?!

（高知県　糧満）

●とりあえず南さんにはハガキ送っとくので、南さん復帰希望の方はドシドシハガキ送ってください。

■10年後、果たしてTVゲームは存在しているのか……？　所帯を持とうが子供ができようがやってるんだろーなー。とりあえずは買い続けますよ（笑）。

（東京都　ｗｓｍｏ）

○獅子丸先生は結婚直前けじめとして、溜めにためたエロ本をすべて処分しましたが、1年後には以前の倍になっていたそうデス。

■1月、書店で飛龍乱先生の画集を見かけた。本誌で宣伝して欲しかったかも。

（岡山県　へてっき）

●そんなへてっきは勿論購入したのであろうな。

■「批評」という行動自体への理解が今ひとつ乏しいこの国では、貴誌の存在は貴重です。バカ企画も楽しいですが、同時に業界への注文をしっかりつけることも続けてください。

（宮城県　ケロケロ皇帝）

○ス、スミマセン。読者コーナーからしてこんなカンジで……。

■3号ほど前から買っています。でも専門用語がいっぱいあってむずかしい話だとよくわからん状態です。しかし他のゲーム雑誌では載っていない記事だということはわかります。ゲーム本体以外の記事でも「面白い」「すごい」のがあって、皆様、ゲームを愛しているんだな、いい本を見つけたな、と思います。これからも買いますんで、がんばってください。おめでとう100号を言える日を楽しみにしてます。

（秋田県　伊藤朋子）

○…………………………（泣）。

●すれっからしの読者のなかで久々に心の綺麗なひとを見た感動に打ち震えているようです。

Reader's Critique

読者による批評のページ

この２ヵ月の間、○○は業績を下方修正、××は業績を上方修正といったニュースばかりが目立っておりました。中には、何もしなくても利子だけで社員の給料が払えるメーカーもあると聞きます。本当に販売不振なのか疑問に思ってしまうような情報です。

投稿規定：1050字前後（15字×70行）の文章量で投稿してください。原稿テーマは自由です。掲載させていただく場合は、編集部で原稿の修正や文字量調整を行います。また、応募原稿は返却できません。以上のことをご理解のうえご応募ください。お願いします。
各コーナーへのお便り・投稿は
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
（株）マイクロマガジン『隔月刊ゲーム批評』編集部読者コーナー／RC係、または
ghihyou@microgroup.co.jpまで。投稿の締め切りは7月1日です。

やり直しのきくメディアの必要性

以前、人は死んだらどうなると思うかという子供向けのアンケートがあった。これに対し「生まれ変わる」という回答が多く寄せられたことについて、ゲームの悪影響といったコメントがなされた。このような、ゲームが自由にやり直しができるものであることに対して否定的な意見はしばしば見られる。これには、「現実の出来事は一度きりなのだから、それを大事にしよう／一生懸命にやろう」という思想が元にあるのだろう。この考えは確かに多くのところで正しいと思う。しかし、この一回性は弊害を生み出すものであることも事実である。宇宙開発や軍事関係には古い型のコンピュータが使用されるように、やり直しがききにくい出来事に対しては失敗のリスクのある選択をしにくく、その結果新しい発想が生かされにくい。ゲームが売れない状況では、新しい発想や技術を盛り込んだゲームが減り、無難なものが増えるということもその例だろう。こうした状態は、文化・経済的にマイナスである。また道徳的な問題についてもいえる。自分に余裕がある人間のグループと余裕のない人間のグループでは、どちらに人助けをする人間が多いだろうか。このような意見に嫌悪感を持つ人も多いだろうが、冷静に現実的に考えていただきたい（こういった一回性の人間の意思決定に与える影響を考えるとき、明確な「死」を持つ『鉄騎』は非常に興味深い。戦死したときでもセーブデータが残るバージョンがあったら、プレースタイルにどのような差が見られるか、ぜひ知りたいものである）。次に、やり直しがきかないということがどのような効果をもたらすかを検証するためには、やり直しのきくゲームやシミュレーションが必要不可欠であることが反証として挙げられる。Aの働きを知るにはAのある場合とAのない場合を比べねばならないのだ（このことについての悪い例にゲーム脳がある。ゲーム批評47号で指摘された、なれた行動に対する反応かどうかを他の習慣化した行動の場合のデータをとって比較検証しなければならない。またこんな笑い話がある：ロンドンで、ある老婆が紙をちぎっては窓からまいていた。狼除けのまじないだという。ロンドンには狼はいないと言われ、老婆はこう答えた。「ほら見ろ、私のまじないが効いている証拠だ。」検証対象のある場合とない場合を比較しないのは、この老婆と同じである）。そして現実にやり直しのできる比較対象は実質的に作れない。原発事故等、起こしてはならないことが増えている現状では、こうした能力はもっと重視されるべきだと思う。

（茨城県　池澤太一）

ゲームソフトでも、今号で取り上げたバグソフトなどは、信頼を失っています。絶対に起こしてはいけないことの一つです。

何が商品価値なのか

以前、本誌にゲームをやらないで、本ばかり読んでいるという投書が載っていたが、私の場合は、ネット中毒気味でインターネットばかりやっている。気がつくと、一時間過ぎていたというのは「ざ

ら」なので、危険性を感じて、制限しながら楽しんでいるが。ネットをやっていて、一番面白いのは、いわゆる「祭り」状態だと答える人は多いと思う。現実世界との連動性。皆との一体感。ゲームというメディアが特別だった時代は、ゲームの話題（特に攻略情報）が周りの友達とのコミュニケーションツールであり、様々な都市伝説が生み出された時代だったのだ。

しかし、現在、ゲームより手軽なメディアがある。もはやゲームは、高価なパッケージを購入するという敷居の高さにより、ゲームをプレイする前に、まずユーザーにそのゲームを欲しいと思わさなければならないのだ。メディアミックス。それは一つの方法だろう。物語世界の謎を解きたいという欲求。テレビアニメなど消費者が触れやすいメディアの順からどんどん敷居を高くしていき、芋づる式に各メディアが独自に展開する物語の深みに引きずり込む手法が今後重視されるかもしれない。そういった、「（物語の）次が見たいという欲求」、「先が見たいという欲求」は、例えば、「パロディウスで先の面が見たいという欲求」に近いと思われる。また、関連グッズが欲しいという欲求、コレクションしたいという欲求は純粋な物欲だろう。しかし、物語世界に入る「きっかけ」となる、「話題性」、「ファッション性」、「イベント性」、「ネタとして有効か」などは、皆と現実を共有したいという欲求によるものだ。もはや、「ゲームデザインはモニターの中だけをデザインするという作業だけでは完結しない」のである。消費者にいかに商品を魅力的に魅せ、現実社会にどのような影響を与えるかまで考えなければいけないのだ。本誌5月号の特集は「何が商品価値なのか」をもう一度確認するためのきっかけになれば、と思う。ただ、ソフトレビューは商品としての良さと作品としての良さをもっと整理してレビューしてもらえるともっと嬉しいのだが……。（若無職）

様々なメディアで展開される商品の一つとしてのゲーム。とはいえ、ゲームソフトは他のメディアに比べて敷居が高いのも事実です。

幻の初期表紙テレカ当選者発表しちゃいます！

Aコース

大阪府●Akihiro Inda.様

Bコース

神奈川県●ターミネーター様

Cコース

北海道●斉藤章道様

非常に貴重な品となりますので、大事にしてください！
おめでとうございます!!

定期購読のご案内

『ゲーム批評』のご購入にはご自宅直送方式の年間定期購読がオススメ!
確実、スピーディーな定期購読をぜひご利用くださいませ。

『ゲーム批評』
隔月刊・偶数月3日
年6回発行
一年間の定期購読価格

定価780円(税込)
×
6回
=
4,680円

[お申し込み方法]

手続は簡単です。巻頭に綴じこんである「郵便振替用紙」(払込取扱票)に下記の必要事項を記入し、郵便局窓口に必要金額と共にお申込頂くだけです。**振込手数料・送料は弊社にて負担させていただきます。**

1. 巻頭に綴じこんである「払込取扱票(郵便振替用紙)」を本誌より切り取ります。
   ※この際、払込金受領証は切り離さないようご注意ください。
2. 初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規/継続」の「新規」に丸をつけてください。
3. 「購読期間」に何月号からかをご記入ください。購読期間は1年間のみです。
4. ご依頼人の郵便番号・住所・氏名・E-mailアドレス・電話番号をご記入ください。
   ※E-mailと電話番号は未記入でも可ですが、事故の対処にお時間がかかる場合がございます。
5. 右側の払込金受領証の「ご依頼人」の欄に氏名をご記入ください。
6. すべての記入が終了しましたら、お近くの郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振込金受領証は初回の定期購読誌が届くまで大切に保管してください。

[ご注意]

・締め切りは発売日二週間前になります。締め切り後のお申し込みは、その次の号からに変更させていただきます。
　※次号9月号からのお申し込みは、7月18日(金)までにお申し込みください。
・本誌巻頭の払込取扱票以外でのご入金は受けつけかねますのでご了承ください。
・定期購読中の途中返金は受け付けかねますのでご了承ください(刊行ペースの変更・価格変更の際は別途ご連絡をさしあげます)。
・送り先の住所変更をご希望の方は、下記お問い合わせ先までご連絡ください。
・定期購読最終回に継続ご案内を同封させていただきます。

通常は発売日から遅くとも3日以内には届きます。もし届かない場合は配送事故の可能性がございますので、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡ください。

お問い合わせ先
株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
(お電話でのお問い合わせは、土日・祝日を除く平日AM 9:30〜12:00、PM1:00〜6:00までとさせていただきます)
E-mail: hanbai@microgroup.co.jp (件名は「ゲーム批評・定期購読」とご記入ください)

BACK NUMBER INDEX

<Vol.50>2003年5月発行780円(税込)

■決定!! ゲーム批評大賞

ZOO KEEPERってなんなのよ?
読者が選んだゲーム批評大賞!!

●台頭したメディアミックス

討論!! メディアミックスがもたらしたモノ
メディアミックスはゲームを救う?

<Vol.49>2003年3月発行780円(税込)

■スクエア・エニックス創り上げられた楽園の闇

リストラ、人材流出は起こるのか?
裏話満載!! ゲーム業界"仕事人"座談会!

●背徳ゲームの愉悦

反社会的な暴力ゲームにほれ込んだのは誰だ
背徳ゲームの出所を追え!!

<Vol.48>2003年1月発行780円(税込)

■日本のゲーム末期症状!?

データで見るニッポンゲーム市場
「お遍路さん(仮)」を知らずしてなにがコアゲーマーか!!

●現実の女性よりも仮想の女性に惹かれる男たち

ギャルゲーは現実を超えられるか
ギャルゲーはなぜ嫌われるのか?

<Vol.47>2002年11月発行780円(税込)

■セガ地獄

緊急召集元セガ社員と語ろう!!
セガタイトル姓名判断

●ボクたちはゲーム脳におかされているのか!!

森教授に問う!!
一体何をもってゲーム脳か

<Vol.40>2001年9月発行780円(税込)
■「ゲームの疑問を大追跡これが答えだ!?」ゲームソフトの原価に迫る 幻のゲームソフトの行方を追う!
●「SNK 偉大なる遺産」SNK(新日本企画)ゲームの系譜 SNKの側面 格闘ゲーム 餓狼伝説スペシャル

<Vol.41>2001年11月発行780円(税込)(品切中)
■「FFX批評対決!!」FFXを誉め倒す?! 否定派・肯定派ソフトレビュー FFX実はココが凄い!
●「悪趣味ゲームライター晩餐会」がっぷ獅子丸VS.阿部広樹座談会

<Vol.42>2002年1月発行780円(税込)
■「孤独な王道!? ゲームキューブ」特別対談 名越稔洋×岡本吉起 激走!! フロム・ソフトウェア Xboxのことも教えて本郷さん!!
●「格闘ゲーム 新世紀へ」格闘ゲームの派閥争い VF.NETはメリットだったのか

<Vol.43>2002年3月発行780円(税込)(品切中)
■「なぜこんなに美しいのか?」そうだ、美容整形外科医に聞いてみよう アイドル研究家が3DCG美女を斬る!!
●「ソフト批評 スペシャル」 『MGS2』『Rez』『ICO』など

<Vol.44>2002年5月発行780円(税込)
■「げっ! ホモゲーを愛する女心って?」特濃! ボーイズラブ ゲーム座談会 特別対談 「薔薇族」編集長×「B-GAME」発行者
●エンターブレインが犯した道義的大罪とは ファミ通体制と任天堂とのパワーバランス

<Vol.45>2002年7月発行780円(税込)(品切中)
■Xbox玉砕の理由 あのときセガとスクウェアを買っておけば…… 売れない責任はどこにある?
●エンターブレイン正論無き主張 「ファミ通体制」はメーカーとゲーム誌の力関係から生まれた

<Vol.46>2002年9月発行780円(税込)
■「夢破れしFFXI」『XI』はブランド名を悪用した駄作だ! スクウェアに残された2つの未来…
●「ホラーゲームって本当に怖いの?」よし、精神科医に聞いてみよう

関 連 書 籍

書名	発行	価格
・RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-	'98年9月発行	2520円(税込)
・悪趣味ゲーム紀行	'98年12月発行	1260円(税込)
・悪趣味ゲーム紀行2	'01年11月発行	1260円(税込)
・すごいエロゲー烈伝!	'98年12月発行	1029円(税込)
・仮面ライダー メイキング	'99年5月発行	3150円(税込)
・クリエイターの原体験	'01年10月発行	1260円(税込)
・そうだ、ゲームミュージックを聴こう!	'02年10月発行	1344円(税込)

「ゲーム批評に広告を出そうという 勇気あるゲーム会社は存在しますか?」

「ゲーム批評」は、ちょうちん記事を掲載しないという方針で9年間やってきました。もちろんこんな編集方針なので、編集部では「ゲームメーカーさんからは広告をもらえないだろう」と考えていました。今でもこの雑誌の存在を快く思ってくださらないメーカーさんも、少なからず存在しています。

しかし、私たちゲーム批評編集部は、ゲーム批評に広告の出せる「心意気ある」ゲームメーカーさんを募集しております。

御社の商品を決して(無理に)ホメない変わったゲーム誌ですが、その点を理解していただいたうえで「広告を出そう!」という、勇気のあるゲームメーカーさんをお待ちしております。

(株)マイクロハウス レップ営業部
TEL:03-3555-1206/FAX:03-3297-0180 担当者:五十嵐

Editor's Room

第13回日本SF大賞受賞作『朝のガスパール』。今回の小特集「ゲーム的小説を読もう」の企画ですぐに頭に思い浮んだのが筒井康隆のこの作品。'91年10月から'92年3月まで朝日新聞に連載されていたもので、投書やパソコン通信で寄せられた読者からの意見がその後の展開に大きくかかわってくる読者参加型インタラクティブ小説です。毎日掲載される新聞小説の特性を活かした企画で、その作風自体いかにも筒井康隆らしいなと思ったものです。作中にはオンラインゲーム『まぼろしの遊撃隊』なんてのも出てきますが、某出版社編集H(H田だったかな？)と櫟沢の罵倒合戦が印象に残ってます。今回が「読者の皆さま、はじめまして」の新入り（高橋）

今号の第2特集の担当を持ちまして、「ゲーム批評」編集部から卒業することになりました。また、本人ではございませんが、私の少し先輩である土井の方も卒業となりました。2年半の間「ゲーム批評」でさまざまなことを学ぶことができました。これも、つたない私たちを暖かい目でみてくださった読者の皆さまのおかげです。本当にありがとうございました。しかし、過去私が担当した特集というのが……「Xbox玉砕の理由」とか「スクウェア・エニックス作り上げられた楽園の闇」、「なぜこんなに美しいのか」などなど。「ゲーム批評」編集部のタカ派と呼ばれていたのも納得いきますね。最後ですが、私個人は攻撃的な人間ではないですよ。（小川）

さまざまな変動でユラリユラリとしている今日この頃ではありますが、皆さまはいかがお過ごしでしょうか？　そういえばこの前「Qoo」のヨーグルト味を飲んだ時に感じたことですが、あれは昔、凍らせて太ももで2つに割ってチューチューすすっていたアイスの味に似ている気がしました。最近見ないなぁ……。分かる方はおりますでしょうか？　商品名など分かる方はぜひご一報ください。さて、最近UFOキャッチャーにハマっております。なんだ今さら、という方もいらっしゃるでしょうが、これがもうヤメられない止まらない状態で次々とコインを投入しております。冷静になれる秘訣などございましたら、こちらもご一報お待ちしております。（遠藤）

ゲーム批評 7月号 Vol.51

平成15年7月1日発行（年6回隔月1回・偶数月3日発行）
第10巻第7号通巻82号　定価780円（本体743円）

発行人：武内静夫
編集人：小泉俊昭
編　集：高橋英昭／小川哲弥／土井大輔／遠藤　学
販売営業：河合秀晃／清水俊雄／八木司郎／山田浩樹
広告営業：五十嵐健一（株式会社マイクロハウス）
デザインワークス：長谷川昌紀／石垣慶一郎／内田雄介（株式会社マイクロハウス）
印　刷：図書印刷株式会社

発行所：**株式会社マイクロマガジン社**
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
編集部　TEL. 03-3551-9563　FAX. 03-3551-9384
販売部　TEL. 03-3206-1641　FAX. 03-3551-1208
広告部　TEL. 03-3555-1206　FAX. 03-3297-0180（株式会社マイクロハウス）
http://www.microgroup.co.jp/

next announcement....

巻頭特集

混迷するゲーム業界を多角的に抉る!!

ゲームメーカー格付けランキング

大好評!

『半熟英雄 対 3D』(

『エンター・ザ・マトリッ

『カンフーパニック』(

ライター大

ゲーム批評編集部では誌面の
くライターを募集いたします。
近郊にお住まいで編集部に来られ
編集などの実務経験のある方、
は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿(タイトル
採用された原稿と、履歴書をゲー
にお送り下さい。

応募先 〒104-0041
(

次回「隔月刊ゲ
次号52

速報!!!

ユーゲ

『ユーゲー』のイベントが
プレミア&レアゲームプレ
オークション、ゲーム大会
盛りだくさんのイベントで

面白かった記事のページ番号を記入して下さい

面白くなかった記事のページ番号を記入して下さい

本誌を購入した理由は何ですか?(番号に丸をつけてください)

1. 毎号購入している　2. 書店で見て　3. ネットで見て　4. 友人・知人の紹介
5. その他(　　　　　　　　　　　　　)

好きなゲームメーカーとその理由を教えてください
メーカー名:
理　　由:

嫌いなゲームメーカーとその理由を教えてください
メーカー名:
理　　由:

今後の活躍を期待するゲームメーカーとその理由を教えてください
メーカー名:
理　　由:

リメイクしてほしいゲームタイトルとその理由を教えてください
ゲーム名:
理　　由:

リメイクに成功または失敗したと思うゲームタイトルとその理由を教えてください
成功　ゲーム名:
失敗　理　　由:

本誌に対するご意見・ご感想や、今後のご要望などをお聞かせください

ご協力ありがとうございました。
アンケートはがきをお送り頂いた皆さまの中から抽選で30名の方に素敵なプレゼントをお送りいたします。

キリトリセン

Editor's Room

第13回日本SF大賞受賞作『朝のガスパール』。今回の小特集「ゲーム的小説を読もう」の企画ですぐに頭に思い浮んだのが筒井康隆のこの作品。'91年10月から'92年3月まで朝日新聞に連載されていたもので、投書やパソコン通信で寄せられた読者からの意見がその後の展開に大きくかかわってくる読者参加型インタラクティブ小説です。毎日掲載される新聞小説の特性を活かした企画で、その作風自体いかにも筒井康隆らしいなと思ったものです。作中にはオンラインゲーム『まぼろしの遊撃隊』なんてのも出てきますが、某出版社編集H(H田だったかな?)と櫟沢の罵倒合戦が印象に残ってます。今回が「読者の皆さま、はじめまして」の新入り(高橋)

今号の第2特集の担当を持ちまして、「ゲーム批評」編集部から卒業することになりました。また、本人ではございませんが、私の少し先輩である土井の方も卒業となりました。2年半の間「ゲーム批評」でさまざまなことを学ぶこと

POSTCARD

50円
切手を貼って
誠意を
示して下さい

104-0041

東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社

ゲーム批評
Vol.51アンケート 係行

フリガナ 氏 名	年 齢 歳	性 別 男・女
P. N.	職 業	
住 所		
E-mail		

本誌以外でよく読む雑誌名をお書きください(複数可·以下同)

最近面白かったゲームソフト名をお書きください

買いたいと思うゲームソフト名お書きください

ソフト批評で取り上げてほしいタイトルは何ですか? また、執筆して欲しいライターは誰ですか?

ゲーム以外で興味のあることは何ですか?

.51

マイクロハウス)

社マイクロハウス)

next announcement....

巻頭特集

混迷するゲーム業界を多角的に抉る(えぐ)!!

ゲームメーカー格付けランキング

大好評! ソフト批評

『半熟英雄 対 3D』(PS2)、『マックスペイン』(PS2)、『電脳戦機バーチャロン マーズ』(PS2)、『エンター・ザ・マトリックス』(GCほか)、『ビューティフルジョー』(GC)、『エクスチェイサー』(Xbox)、『カンフーパニック』(Xbox)、『MOTHER 1+2』(GBA) などを予定。

予告内容は都合により大きく変更になる場合がございます。

ライター大募集中――!!

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿(タイトル・形式は自由)、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ! オレが面白い雑誌に変えてやるぜ!」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。

一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう!

応募先 〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社 ゲーム批評編集部「ライター大募集係」(担当:高橋)

次回「隔月刊ゲーム批評」次号52号は… 2003年8月2日(土)発売!!

ゲーム批評・51号・平成15年7月1日発行第10巻7号通巻82号（年6回隔月1回・偶数月3日発行）
発行所・株式会社マイクロマガジン社　発行人・武内静夫　編集人・小泉俊昭
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7　TEL.03・3206・1641（販売）　FAX.03・3551・1208

MICRO GROUP

株式会社 マイクロマガジン社　定価780円　本体743円

Printed in Japan　©2003 MICRO MAGAZINE

雑誌 03679-7　T1103679070783